

NINTENDO LEHTI

JOULUN SUURI
KAKSOISNUMERO

ENNAKOSILMÄYS:

STREET FIGHTER II



NINTENDO
KRISTALLIPALLOSSA
VIRTUAALITODELLISUUS
SARJAKUVAT
MARIO PAINT



LIITY F1 HUIPPUTEAMIIN



Mika Häkkinen, suomalainen formula 1 -huippukuljettaja, on palkattu Scalextric -teamin ykköskuljettajaksi. Liity sinäkin Mika Häkkisen tallikaveriksi Scalextric -huipputeamiin. Kierrä Mikan mukana koko formula 1 sirkus. Aja harjoitusajot, taistele paalupaikoista ja voita F1 maailmanmestaruus.

Scalextric autoradalla tunnet aidon ajonautinnon. Räjähävän lähdön, huimat nopeudet ja mahtavan pidon rataan.

Scalextric rataosista voit rakentaa kaikki F1-sarjan radat ja olla mukana jokaisessa osakilpailussa.

PS. Muista Mika Häkkisen neuvo: "Vain tehokkaalla päivittäisellä harjoittelulla voidaan tulla mestariksi!"



NINTENDO-LEHTI 11-12/92

OSOITTEITA JA PUHELINNUMEROITA

Käytä seuraavaa osoitetta, kun kirjoitat meille tänne toimitukseen: Funente Oy, Särkiniementie 5C, 00210 HELSINKI. Lähetä mieluummin kortteja kuin kirjoja. Muista merkitä selvästi mille lehden palstalle sinulla on asiaa! Älä myöskään unohda liittää korttiin omaa nimeäsi ja osoitteesi. Meillä täällä toimituksessa ei ole mahdollisuutta vastata tähän kysymyksiinne puhelimitse, mutta voit soittaa seuraaviin numeroihin:

Nintendo-klubi:

Päivystys: Petteri, Micke, Karim ja Alek vastaavat kysymyksiltä tiistaisin, keskiviikkoisin, torstaisin ja perjantaisin klo 12.00-19.30 ja lauantaisin ja sunnuntaisin klo 12.00-18.00. Klubin puhelinnumero on 90-670 544. Klubin Nintendo-mestari on Alek Kaseva.

Lehtiliitokset:

Kustannus Oy Semic
puh. 931-141 900

Nintendo-express:

Mega-Nage

Trafiikki:

Riikka Syvähuoko

Osoitteiston lähde:

Funente Promotion Oy

Nintendo-asiantuntijat:

Petteri Saarva

Mi: ael Ekroos

I: ieku Salo

M: arkus Selin

NINTENDO-LEHTI. Julkaisija: Kustannus Oy Semic, PL 3317, 33101 ampere. Tilaukspalvelu: puh. (931) 141 900. Vastava toimittaja: Jukka Toivonen. Toimittaja ja suomentaja: Anssi Alonen. TM ja © 1992 Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Kustannus Oy Semic. Painopaikka: Algraphics Oy / Tampereen Arpatiehdas, Tampere, 1992. Tilaushintaan sisältyy 16-sivuinen Power Player-lite, joka toimitaan vain tilaajille. Kustannus Oy Semicin asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
ISSN 0788-2742

PARAHIN LUKIJA,

Joulu on jo ovelta. Tämän sesonkiajan myötä tullaan julkaisemaan suurempi nippu Nintendo-pelejä kuin on aikoihin nähty. Jos olet lehtemme tilaaja, saat lukea tässä numerossa esittelyt kymmenestä (10) uudesta SuperNES-kasetista, kuudesta (6) uudesta NES-pelistä sekä viidestä (5) tuoreesta GameBoy-julkaisusta, jotka kaikki julkaistaan tässä loppuvuoden ja vuodenvaihteen tienoilla. Lehtemme tila aikaa käydä ahtaaksi nykyisessä muodossaan! Ratkaistaksemme tämän ongelman, olemme edelleen pienentäneet sarjakuvavisuvien osuutta. Tilalle olemme mahdolltaneet tietoa virtuaalitoimittajuuksista, Mario Paint-piirustusohjelmasta, flipperiasiaa ja paljon muuta. Mukana on myös tuttuun tapaan Mario Mania ja kaksi kilpailua hienoine palkintoineen.

Seuraavaan numeroon olemme suunnitelleet tilaajalahjaksi upeaa jättijulistetta tulossa olevasta huippupelistä Street Fighter II! Jos peliin riittää kiinnostusta, niin harkitsemme myös kattavan spesiaalibumin julkaisemista tästä huippu-uudesta!

Siinä sitä onkin kunnan aikujäysyys uudelle vuodelle.

Mukavia luku- ja jouluhetkiä, tervetulin **Toimitus**

SISÄLLYSLUETTELO

Tämän vuoden pullea joulunumero sisältää:

4. KLUBI-UUTiset ja TUOREET PELIUUTUudet
5. KIRJEENVAIHTOPALSTA
6. Esittelyssä: MARIO PAINT
8. KOLIKKOPELIT. Flippereistä
10. ENNAKKOSILMÄYS
14. BOX MARIO – kysymyksiä ja vastauksia
16. Mikä on VIRTUAALITODELLISUUS?
18. MARIO MANIA
20. Suomalaiset KÄRKILISTAT
21. Ennakkosilmäys tuleviin SARJAKUVIIN
24. ZELDA & LINK menevät kaksin ulos.
26. Ulkomaiset KÄRKILISTAT
27. MARIO seikkailee sarjakuvassa.
37. JOULUN KILPAILU
38. Nintendo kristallipallossa
40. PRO'S CORNER
42. GAME OVER – pelien loppuja
44. TIPS & TRICKS
48. Kerro mielipiteesi lehdestä.
49. KILPAILU: Kerro omat pelisuosikkisi.
50. Ensi numerossa...

Klubin uutiset

HYVÄ JÄSEN,

Tämä joulusta näyttää tulevan Nintendo-täyteisempi kuin mistään aiemmassa. Kaikkilain kolmeen hienoon pelikoneeseen ollaan julkaisemassa melkoinen joukko uusia, upeita pelejä marraskuun ja tammikuun välillä. Vuoden viimeisessä, paksussa lehdessä saat ennakkotietoja meikkin kaikista uutuuksista tilaajillite Power Playerissä. Yhdestä ei tosin voida paljastaa vielä kaikkea...

Street Fighter II on odotettu peli, joka tullaan julkaisemaan alkuvuodesta. Siitä ei kerrota vielä enempää kuin mitä ennakkosilmäyksen potistoille mahtuu. Tämä johtuu osaltaan siitä, että pun-taroinme mahdollisuutta julkaista erikoisalbumia tästä mahtavasta katutappelupelistä. Samasta pelistä ollaan tekemässä julistetta, joka jaettaisiin ainakin kaikille tilaajille.

Tämän Street Fighter II-pelin grafiikka on yksi hienoimmista, mitä olemme nähneet. Myös päähahmojen liikesarjojen määrä on ylittämätön. Vaikka ideana on tapella katutaistelun maailmanmestaruudesta, on peli rakennettu niin hienosti, ettei väkivalta tunnu ikävällä tavalla pääasialta kuten joissain nahistelupeleissä.

Vuosi 1992 on pitänyt sisällään monia muistutuksia Nintendo-maailmassa. Tärkeimpänä tulee mieleen upean 16-bitin Super Nintendon julkaiseminen. Mutta paljon on siis luvassa myös alkuvuodelle. Saapa nähdä miten Nintendo CD-asema edistyy suunnitteluportaasta kuluttajien ulottuville.

Mutta lienee parasta lopettaa tämä vuosi ensin komeasti ja alkaa pienen huilaamisen jälkeen vasta satsaamaan seuraavaan.

Siis hyvää pelijoulua ja mahtavaa uutta Nintendo-vuotta.

Terveisin,

Klubimestarit

UUDET PELIJULKAISUT

Muhkea nippu uudenuutukaisia pelejä odottaa pääsyään markkinoille. Tässä on alustavat tiedot loppuvuoden ja vuodenvaihteen tuoreista pelikaseteista. Näihin voi tulla vielä muutoksia, sillä tiedot joudutaan keräämään niin paljon etujassaa.

SUPER-NES

Super Scope 6	Syyskuu
Käsihohjain	Lokakuu
Lemmings	Lokakuu
WWF Wrestlemania	Lokakuu
Final Fight	Lokakuu
UN Squadron	Marraskuu
Top Gear	Marraskuu
Super Adventure Island	Marraskuu
Sim City	Marraskuu
Krusty's Fun House	Joulukuu
Addams Family	Joulukuu
TMHT 4 - Turtles in Time	Joulukuu
Mario Palat	Tammikuu
Super Protobector	Tammikuu
Super Ghouls'n Ghosts	Tammikuu

NES

Bar! vs. the World	Lokakuu
Tiny Toons	Lokakuu
Batman 2	Marraskuu
Shatterhand	Marraskuu
Rockin Katz	Marraskuu
Castlevania 3	Joulukuu
Robin Hood	Joulukuu
Adventure In Magic Kingdom	Joulukuu
Wizards & Warriors 3	Joulukuu
Mega Man 4	Joulukuu
Ujouria	Joulukuu
Mario & Yoshi	Tammikuu

GAME BOY

Home Alone	Lokakuu
Hook	Lokakuu
4-player Adapter	Lokakuu
Batman 2	Marraskuu
Prince of Persia	Marraskuu
Castlevania 2	Marraskuu
Turrican	Marraskuu
Mega Man 2	Joulukuu
Kirby's Dream Land	Joulukuu
Super Mario Land 2	Joulukuu
Track Meet	Joulukuu
Mario & Yoshi	Tammikuu

Ajankohtaisimmat tiedot saatte ilmoituksista, kyselymällä niitä klubin puhelinnumeroista tai valtuureilta Nintendo-jälleenmyyjäiltä.



Kirjekavereita

Moll

Olen 11-vuotias tyttö. Haluaisin kirjeenvaihtoon 10-12 vuotiaiden tyttöjen ja poikien kanssa. Harrastan Nintendon pelaamista, lukemista yms... Sinun harrastuksillasi ei ole väliä, kunhan pidät tosi paljon Nintendon pelaamisesta. Yritän vastata kaikille. Ei muuta kuin kynä käteen ja kirjoittamaan osoitteeseen:

Tilina Huttunen

Olkari 43520

KIMINKI

PS. Foto ois kiva, mutta ei pakollinen.

Morol

Tahdoisin kirjeenvaihtoon 12-16 vuotiaiden poikien tai miksi ei tyttöjenkin kanssa. Kirjeitänne odottaa 12-vuotias tyttö. Harrastan Nintendon pelaamista ym.

PS. 100 % vastaus kaikille!

Jonna Ilmnen

Kauslisenpolku 5 A 10

00420 HELSINKI

Moil

Haluaisin kirjeenvaihtoon 7-12-vuotiaiden poikien ja tyttöjen kanssa. Harrastuksilla ei ole väliä. Itse harrastan jääkלקו, jalkapalloa ja Nintendoa. Osoitteeni:

Juha-Matti Uusitalo

Hirvillenrivi D

27100 EURAJOKI

PS. Kuva ois kiva

Moil

Täällä on yksi 12-vuotias poika. Haluaisin kirjeenvaihtoon 10-12 vuotiaiden tyttöjen kanssa. Harrastan pyöräilyä, urheilua ja tietysti Nintendon pelaamista. Vastaa kolmelle ekalle. Osoitteeni on:

Petri Kallio

Pihlajakangas 35

92240 LASIKANGAS

PS. Kuva ois kiva.

Heili

Haluaisin 10-12 vuotiaiden tyttöjen kanssa kirjeenvaihtoon. Olen 10 v. tyttö. Harrastan luitelua ja pianon soittoa. Harrastuksillasi ei ole väliä. Kuva ois kiva.

PS. Tutut älkää vaivautuko.

Kirje osoitteeseen:

Pauliina Helmi

Matruusinkatu 3 C 24

00160 HELSINKI

Helzan!

Me ollaan 2 polkkarna Turusta ja haluaisimme, että kaks ilkkää lähtään 13-14 v. lähettäisivät meille kirjeen, jonka he ovat yhdessä skrllivanneet. We hope että olisitte Turusta. Iältämme olemme 13 ja 14. Toivottavasti oisimme myös enemmän kuin ystävät.

PS. Emme ole veljeksiä.

PPS.. Foto, puh. no ja osoite mukaan!

Jarkko Kiviluoto

Savonkatu 3 D 27

20790 TURKU

Vastaukset voitte lähettää suoraan näihin osoitteisiin. Kirjeenvaihtoilmoitukset voitte lähettää meille osoitteella: Kirjeenvaihtopaista, Nintendo-lehti, Särkinlementie 5 C, 00210 HELSINKI. Muistakaa laittaa ilmoitukseen nimenne ja täydellinen postiosoite, että myös vastaukset tulevat perille!

Kilpailujen voittajia

STAR WARS NINTENDO-KILPAILU 3/92: Tämän ratkaisukilpailun selvitti ensimmäisenä:

KIM RATTAY

Kurkimäentie 3 A 4, 00940 HELSINKI

Ratkaisukilpailu nostettiin silttammin hyllylle ja uusia, parempia sääntöjä on yritetty keksyä. Vilme numerossa lupailimme ja tähän numeroon tällaisia kilpailua. Se ei vaihtavasti onnistunut. Katsotaanpa millaisia parannuksia keksimme alkavalle vuodelle.

Ylläolevan tuloksen julkistaminen on vilvästynyt erinäisistä syistä. Mutta Kim Rattay oli siis ensimmäinen. Hän toivoi pelikasettia BATTLEOADS (NES). Valittavasti tämän pelin julkaisun kanssa on ollut myös omat ongelmansa.

Onnea kuitenkin voittajalle ja toivottavasti pelikasetti on viimein päätyttyä nopeimmalle Power Playerille!

MARIO PAINT

Mario kokeilee mielellään kaikenlaista uutta. Paitsi että hän on maailmankuulu prinsessa pelastaja, hän on vuosien varrella toiminut tohtorina, golf-ammattilaisena ja tennistuomarina. Nyt hän on päättänyt esittää taitojaan maalustaitojaan piirustusohjelmassa Mario Paint.

Nintendon tuorein lisälaitteutus Super NES-konsoliin on tietokoneen hiiri ja alusta, jotka kuuluvat mukaan tähän uudenlaiseen ohjelmaan. Ei taida olla ihan oikein kutsua tätä piirustusohjelmaksi. Sillä tässä on paljon muitakin ominaisuuksia. Voit muun muassa tehdä omista piirustuksista animaatioita sekä säveltää niihin myös musiikin. Tällä tavalla voit valmistaa oman lyhyen piirroselokuvasi.



Kärpäslätkäpeli

KÄRPÄSLÄTKÄPELI

Jos kyllästyit piirtämiseen, voit ottaa pienen tauon ja pelata sen sijaan kärpäslätkäpeliä. Tässä pelissä yksinkertaisesti liikutellaan kärpäslätkää hiiren avulla ja lätkitään kärpäsiä ja muita mitäisiä niin paljon kuin keritään. Välillä saa ylimääräisen kärpäsen bonukseksi. Siitä voi olla arvaamatonta hyötyä, kun tulee aika kohdata lopussa valtava jättiläshyönteinen. Tässä kaipaisi kyllä järeämpiä aseita. Mutta lätki menemään ja pidä kieli keskellä suuta, niin voit selvittää tästäkin karvaisesta ötököstä.



MUSIIKKIOHJELMA

Jos sekä piirtäminen että kärpästen liiskaaminen kyllästyttää, voit säveltää pätkän omaa Nintendo-musiikkiasi sisäänrakennetulla musiikkiohjelmalla. Tässä ohjelmassa erilaiset enemmän tai vähemmän tutut Nintendo-hahmot vastaavat kukin tiettyä ääntä. Nämä sijoitellaan hiiren avulla nuottiviivastolle ja näin syntyy musiikkia, jonka voi sitten laittaa soimaan. Tiedyt äänet ovat kyllä ihan älyttömiä. Kuuntele vaikka minkä äänen kissa saa aikaan!



Musiikkiohjelma

TOIMITUKSEN ARVIO

Mario Paint on hauska yllätys. Tässä on niin paljon erilaisia valinnanmahdollisuuksia, ettei ohjelmaan kyllästy suinkaan parin kuvan jälkeen. Hyvänä puolena pitää mainita, että omat kuvat saa tallennettua muistiin. Muuten olisi voinut tuntua tylsältä nähdä paljon vaivaa luodakseen piirroksen, joka kuitenkin häviöisi, kun pelin panee pois päältä. Mario Paint sopii vähän kaikenikäisille, sillä tällä voi tehdä niin monenlaista puuhaa. Tässä Nintendo on onnistunut hienosti. Koita myös painaa hiiren nappia alkukuvan kirjainten kohdalla, sillä niihin sisältyy hauskoja yllätyksiä.

MARIO TAITEILEE

MARIO PAINT

Mario Paintin toimintoja on melko helppo omia käyttämään. Ensin kannattaa vain koittaa erilaisia vaihtoehtoja ja piirtää yksinkertaisia kuvia eri pensseillä ja väreillä tai yksinkertaisesti värittää ohjelmaan sisältyviä kuvia. Jos jokin siveltimenväri tai värikerros menee pieleen, täytyy vain poistaa hiiren nappia koiran kohdalla, niin sen saa peruttua. Valmiissa kuvissa esiintyvät Mario, Yoshi, Toad ja myös monet lempiviholliset, joita voit itse värittää tai tehdä niistä animaatioita.

Kun onnistut erityisen hyvin piirroksessasi, haluaisit ehkä saada sen liikkumaan? Se käy helposti! Mario Paintin animaatio-ohjelmalla voit tehdä ihan omia lyhytelokuvia.



Ellet luota omiin taiteilijanlahjoihisi...



..voit aloittaa helpommin värittämällä...

Tee oma lyhyt piirrettysi:

1. Aloita piirtämällä ensin tausta. Tee siitä aika yksinkertainen, että etualalle tulevat liikkuvat hahmot erottuvat kunnolla.
2. Päätä sitten kuinka monesta erilaisesta ruudusta sinun elokuvasi koostuu ja kopioi sinun 'päähenkilösi' näihin ruutuihin. Muuttele hahmoa hiukan eri ruutuihin, että saat aikaan liikkeen vaikutelman, kun nämä ruudut tulevat nopeasti peräkkäin.
3. Kun olet selvittänyt hahmon liikesarjan, sinun täytyy päättää miten nämä liikkeet sijoittuvat kuva-ruudulle.
4. Kun olet tyytyväinen sankarisi liikkeisiin kuva-ssa, on aika tehdä elokuvaan taustamusiikki. Voit käyttää jotakin valmiista melodioista tai siten luoda oman mestariteoksesi musiikkiohjelman avulla.
5. Valmist! Talleta nyt koko hitto kasetille ja näytä oma elokuva kavereillesi, jotka haluavat tulla koittamaan sinun Super Nintendoasi sen sijaan, että he hankkisivat laitteen itselleen. Onko sen parempaa konstia makeilla koneillaan?



... valmiita kuvia!



Kun olet tyytyväinen luomukseesi, voit tallentaa mestariteoksesi.

TOIMITUKSEN TODISTUS

Mario Paintista sai sellaisen kuvan kuin se olisi suunniteltu pienemmille Nintendo-faneille. Mutta se oli virhe. Vapaalla kädellä piirtämiseen saattaa kyllästyä melko pian kuten myös valmiiden hahmojen kanssa leikkimiseen. Mutta sen lisäksi voi pelata karpäslätkäpeliiä hulluuden ja sormikramppien partaalle asti. Tai mikä vielä hauskeempaa, voi luoda omia järjestelmiä Nintendo-melodioitaan musiikkiohjelmalla. Kaiken kaikkiaan Mario Paint on hyvää ja monipuolista työtä, jossa koirat, kissat, pommit ja raketit tekevät kukin omia erikoisia temppujaan.

On olemassa kaksi painavaa syytä, miksi tämä joulun jättinumeron kolikkopelipalsta käsittelee flippereitä, eikä videopelejä niin kuin tavallisesti. Toisen olette jo huanneet, jos olette hiukan silmäilleet kuvia näillä sivuilla. Toinen syy on se, että flipperit ovat myös niin hienoja pelejä parhaimmillaan, että täytyyhän niitäkin ruotia joskus jokaisessa pelilehdessä.

KOLIKKO

Nintendo ja Gottlieb ovat yhteistyössä

SUPER MARIO BROS.®



Maailman tunnetuin putkimies on hyvää vauhtia nousemassa myös flipperisankariksi. Työnnä kuula vauhdilla Yoshin putkeen ('Quick Shot') tai yritä osua pallolla luolaan löytääksesi kätkettyjä yllätyksiä.

Mario ja Luigi ovat löytäneet flipperimaailman Gottlieb/Premierin ja Nintendon keskinäisen sopimuksen kautta. Tämä Super Mario Bros - The Pinball Game sopii myös mainiosti Gottlieb'in ohjelmaan, kun he haluavat löytää uusia piirteitä flipperiteknologiaan. Tämä peli sisältää uudenlaiset äänitehosteet sekä uuden 'dot matrix' -näytön, joka mahdollistaa myös animaatiografiikan. Peli koostuu kolmesta eri tasosta ja äänitehosteet pauhaavat katkeamatta. Sinun täytyy kampailla seitsemässä eri kaupungissa tai linnassa ennen kuin pääset itse pääasiaan. Eli tietysti pelastamaan prinsessan.

Super Mario Bros -flipperi on uudenlainen ja hauska flipperipeli, jossa tapahtuu koko ajan jotakin merkillistä. Kun pallot loppuvat, Mario sanoo: "Arrivederci". Silloin tekee mieli pelata heti alusta uudestaan. Super Mario Bros on mainio ja komeännäköinen peli. Mutta siitä huolimatta se ei ole yhtä veret seisauttava kuin...

PELIT

FLIPPERI-SPECIAL

Riggs & Murtaugh ovat saaneet uuden tehtävän

LETHAL WEAPON 3



Samalla tavalla kuin kaikista suosituimmista elokuvista tehdään videopelejä, löytyy niistä myös omat flipperiversiot pelisaleihin. Data East on tehnyt tämän erittäin onnistuneen... sanoisiko sovellutuksen? Lethal Weapon 3 on rankka, nopea ja hauska flipperi, jossa on valtava määrä ääniefektejä ja täysi vauhti päällä koko ajan (jos nimittäin omat flipperikyvyt siihen riittävät). Yksi hauska tempu on se, että tietyissä erikoistilanteissa Riggs ryhtyy hankausmatsiin konnan kanssa. Silloin täytyy painaa kuin viimeistä seuraavaa päivää flipperinapeja, että Riggs voittaisi kärhämän. Yksi seikka, joka on varmaan ihan paikallaan USAssa, mutta aiheuttaa täällä ehkä ongelmia, on se, että pallot ammutaan pistoolin muotoisella kahvalla kentälle.



Super Mario Bros. Pinball ja Lethal Weapon 3 valtaavat varmaan Suomenkin pelihallit. Yrittäkää löytää koneet jos-takin, sillä oma erilainen hupinsa on näissäkin peleissä. Miltähän tuntuisi saada kotiin tällainen laatuflipperi...

Armatic ansaitsee kiitokset näitä pelejä koskevasta informaatiosta.



Vuoden viimeisen numeron erikoisyllätys on ennakkosilmäykset muutamaan huippupeliin, jotka toivomme näkevämmä Euroopassa vuonna 1993. Näiden pelien julkaisusta Suomessa ei ole siis tehty vielä mitään päätöksiä.

SUPER NINTENDO



Axelay		
Konami		
PELITYYPPI	PELAAJIA	
Shoot'em up	1	
PATTERIJUOST	SALASANA	
EI	EI	
VAIKESASTE		
AVAILTU	KESKIT	VAIKEA

Verryttele sormiasi ja valmistaudu tutustumaan yhteen parhaisista räiskintäpeleistä. Konamin Axelay on uskomaton peli, joka käyttää todella hyväkseen Super Nintendon koko 16 bitin kapasiteettia. Sinun tehtäväsi on ohjata avaruusalusta D117B Axelay läpi kuuden laajan radan, joiden pomoja on vaikea uskoa edes todeksi.



Useimmissa räiskintäpeleissä kerätään aseita ja voimia tuhoamalla mahdollisimman monia vihollisia, mutta Axelay-pelissä on kunkin radan alussa mahdollisuus valita kolmesta eri aseesta. Jos vihollinen saa sinuun osuman, menetät käyttämäsi aseesi ja voit valita toisen kahdesta jäljelle jääneestä. Pelin kuluessa saat valita käyttöösi myös viisi voimakkaampaa asetta.



Puolet radoista näyttää samantyyppisiltä kuin muissakin shoot 'em up -peleissä eli tausta liikkuu sivusuunnassa samaan aikaan, kun viholliset hyökkäävät oikealta ja vasemmalta. Nämä kolme rataa ovat vakuuttavasti hyvin suunniteltujen ja valtaisien pomojensakin ansiosta, mutta kaikkein yllättävimmät ja vaikuttavimmat osuudet Axelayssa ovat kolmella muulla radalla. Niillä näet aluksesi takaapäin ja kuva liikkuu eteen- ja sisäänpäin. Tämä toimii komeasti ja nämä radat ovat grafiikaltaan huippua. Pomot ovat todella rankkoja.



Pelin ensimmäinen pomo.

Axelay on ilman muuta shoot 'em up -peliin kärkeä tähän mennessä. Se on tällä hetkellä yksi kuumimpia SuperNES-utuuksia USA:ssa.



... ja toinen pomo.

SUPER NINTENDO

Street Fighter II	
Capcom	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Beat'em up	? 1-2 yhtiä aikaa
PATTERIMUISTE	SALASANA
EI	EI
VAIKEUSASTE	
HELPPO	VAIKEA



Tähän mennessä ovat useimmat jo tutustuneet Capcomin katutaistelupeliin Street Fighter II. Mutta tös-



Ken lähettää tappavia tulipalloja Blankaa kohti.

tä huippupelistä on syytä kirjoittaa lisää, vaikka sen julkaisu-aika ei ole vielä täsmälleen tiedossa. Valitse yksi kahdeksasta taistelijasta ja kamppaile kohti maailman katutaistelumestaruutta.

Ryu ja Ken ovat samanluonteisia tyyppejä ja heidän Dragon Punchinsa on koko pelin vahvin isku. Guile kuuluu amerikkalaisiin erikoisjoukkoihin ja hän on sekä vahva että nopea. Chun Li on ainoa naispuoli-



Chun Li ja Guile nähdään elefanttimappelissa.

nen taistelija ja hän on ehkä nopein kaikista. Valitettavasti hän ei ole kovin vahva. Blanka on brasilialainen monsteri, joka saattaa purra vastustajia tai ottaa tappavan sähkövirran avuksi Dahlsim tuelle Intiasta. Hänen jalkansa ja kätensä ovat venyvää laatua, joten hänellä on pelin paras ulottuvuus. Mutta fyysinen heikkous vaatiikin tällaista kompensatiota. Zangief ja E. Honda ovat molemmat suuria ja vahvoja miehiä, mutta myös kankeita. Jos he onnistuvat pysymään koko ajan kiinni vastustajassa, he voivat voittaa ottelun, mutta nopea ja nokkela vastustaja on heille



Guile tehokas erikoishyökkäys.

kova pala. Kun onnistut voittamaan kaikki yllämainitut tappelijat, pääset kamppailuun neljää pmoa vastaan ja silloin olet vielä kovemmilla

Street Fighter II on yksinkertaisesti yksi komeimmista peleistä, mitä millemään pelikoneelle on tehty. Grafiikka on loistoluokkaa ja taistelijan ohjaamisen saa erinomaisen tuntuman. Pelissä on kahdeksan eri vaikeusastetta sekä yli sata erilaista iskuja ja potkua opittavana. Taistelua täytyy siis tovin harjoitella ennen kuin pää-

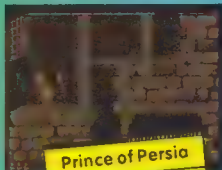
see maailmanmestariksi ja saa tittelin The World Warrior.

STOP PRESS! STOP PRESS! STOP PRESS!

Tästä pelistä tulee joka viikko uusia uutisia. Aivan viimeisten uutisten mukaan peli saadaan alkuvuodesta Suomessa ulos. Sen lisäksi Nintendo-lehti julkaisee tilaajalahjaksi Street Fighter II -megajulisteen! Vielä harkitaan, jospa julkaisisimme hienon SF II-erikoisalbumin, joka käsittelee tarkemmin tätä huippupeliä.



Ken näyttää jalkojen tehoa.



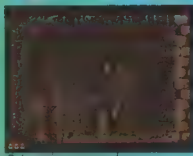
likeä Vissor Jaffar on saanut sulttaanilta määräyksen johtaa maata sillä välin, kun sulttaani matkustaa pois. Kiitokseksi Jaffarille on luvattu sulttaanin kauniin tyttären käsi. Mutta tämä kaunotar on rakastunut toisen maan prinssiin. Kun sulttaani palaa matkalta tytär kieltäytyy naimasta Jaffaria ja haluaa sen sijaan ottaa mieheksen prinssin. Tätä ei voida tietenkään hyväksyä, vaan prinssi heitetään syvimpään vankityrmään ja prinsessa saa kaksi tuntia aikaa valita. Joko Jaffar toi kuolema. Vaikea päätös!

Prince of Persia	
KONROMI	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Seikkailu ?	1
RYHTYMAISET	SALASANA
EI	KYLLÄ
VAIKEUSSASTE	
HELPPÖT	KESKIT



Pikku keinuttelut

Sina olet luonnollisesti hyvä prinssi ja sinulla on kaksi tuntia aikaa selvittää ties läpi 20 radan, jotka ovat täynnä ansioja, a vihollisia. Konamin uusiin seikkailupeliin on tyyliltaan näköinen ja ohjaintuntuma on erinomainen. Jos olet tormännyt helppoihin SuperNES-peleihin, niin tassa on siihen vaihtelua. Prince of Persia on peli, josta ei selviä siinä kahdessa tunnissa, missä prinsessa on tehtävä päätös. Onnistunut uutuuus



Prinssi loytaa miekan

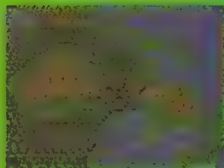
SUPER NINTENDO

Final Fantasy II	
Suora	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Roolipeli ?	1
RYHTYMAISET	SALASANA
KYLLÄ	EI
VAIKEUSSASTE	
HELPPÖT	KESKIT

Final Fantasy II ei ole aivan uunituore SuperNES-peli, mutta se on niin hyvä peli, että ansaitsee esitelyn, vaikkei sitä ole Suomessa vielä nähty.



Cecil on upseeri Red Wingsissä, jota hallitsee Baronin valtakunnan kuningas. He saavat tehtäväkseen varastaa kristalleja rauhanomaiselta väeltä, mutta Cecil ja hänen ystävänsä Kain ajattelevat, että jotain on mennyt vikaan. He nousevat vastarintaan. Nyt heidän täytyy ehtiä keräämään kristallit ennen Red Wingsin väkeä. Mutta heidän täytyy myös varoa kaikkialla lymyviä vastustajia. Cecilin ja Kainin lisäksi apuna ovat Rydia, pikkutyttö jonka kohtaat ihan seikkailun alussa, taikuri Tellah, prinssi Edward, Cecilin paras ystävä Rosa, karatemestari Yang, kaksoset Palom ja Porom, tekniikkaihme Cid ja ninja Edge. Jokaisella on omat hyvät puolensa ja tulet tarvitsemaan kaikkien apua onnistuaksesi.



Final Fantasy II ei siis ole ihan uusi peli, mutta se on hyvin toimiva kokonaisuus. Palkastaan musikkikin on omaa luokkaansa. Final Fantasy-sarjan uusi peli, jolla ei ole vielä edes varmaa nimeä, on tekeillä jo USAssa. Se tulee olemaan vähän eriluonteinen, enemmän Zeldan suuntaan kuin aiemmat seikkailut. Huhujen mukaan myös Final Fantasy III on tekeillä Japanissa. Niinpä, pitäisiköhän kunnan roolipelid yrittää vaatia Suomen markkinoille?



Vieralulla linnassa



ihän paras peli sen paremmin NES-konsolille kuin myöskään Game Boylle. Mutta kaikkein uusin versio, nyt Super Nintendolle, on jotakin ihan muuta. Tämä on todella hyvä omassa sarjassaan eli mariomaisessa loikkimisessa. Grafiikka on hieno ja äänit ovat fantastiset.



Peter Pan on kasvanut aikuiseksi ja hänen nimensä on nyt Peter Banning. Hän elää tavallista arkipäivää ja on unohtanut täysin Mikä-mikä-maan. Eräänä päivänä Helinä-keiju tulee hänen luokseen ja pyytää häntä mukaansa Mikä-mikä-maahan, sillä Kapteeni Koukku on ryöstänyt Peterin lapset. Peter lähtee tietysti heli mukaan ja nyt on luvassa fantastinen seikkailu Peter Panille unohdetussa maassa.

Hookin grafiikka on sitä huippua, mitä videopelit voivat ylipäänsä tarjota ja musiikki on myös hyvin onnistunut. Ainoa huono puoli on Peterin hiukan

hidas eteneminen. Useimmat elokuviin pohjautuvat videopelit on tehty kaavamaisesti ja nopeasti, mutta tässä on hieno esimerkki siitä kuinka peli voi olla parempi kuin elokuva.

THE SIMPSONS

The Simpsons – Bart's Nightmare

Accolm

PELITYYPPI	PELAAJIA
Seikkailu	1
PÄTTERIMUISTI	SALASANA
EI	EI
VAIKEUASTE	
HELPPO	KESKIT



Acclaim on tähän mennessä julkaissut kaksi Simpsons-peliä NES-muodossa ja yhden Game Boylle. Nyt on tulossa kolme täysin uutta peliä ja Super-NES-pelin nimeksi tulee Bart's Nightmare.



Bart Simpson istuu ihan tavallisena päivänä kirjoituspöydän ääressä ja tekee läksyjään. Sitten hän nukahtaa äkkiä ja alkaa nähdä unia. Unessa hänen läksypaperinsa lentävät ulos ikkunasta ja hän loikkaa niiden perään. Hän putaa kadulle hullujen ihmisten, lentävien saksanien, hengenvaarallisten koulubussien ja monien muiden varoittavien asioiden joukkoon.

Sinun pitää ohjata Bartia pitkin loputonta katua ja hypätä läksypaperien päälle aina kun näet niitä. Silloin pääset radalle, joka pitää onnistua selvittämään, että saa paperin itselleen. Papereita on kahdeksan, kuten siis myös ratoja. Peli on lievästi sanottuna epätavallinen ja siihen on vähän vaikea päästä sisään. Mutta kun Bartin painajaisen juon ymmärtää ja oppii toimimaan oikein, on seikkailu aika hauska.



Bart on kävelyllä.

Se oli siinä. Momenlaista hauskaa on odotettavissa, vai mitä?

BOX MARIO

Box Mario on palsta, jolla Nintendo-klubin pojat ja putkimies vastailevat lukijoiden yleisiin kysymyksiin Nintendo-maailmasta. Mutta salasanoja ja vaikeita paikkoja peleissä on syytä kysyä Pro's Corner-palstalta. Viime numerossa tuli väitettyä, että R-Type on ajokilpailu. Väärin! Se on tietysti avaruusräiskintää, kun taas F-Zero on se hauska tulevaisuuden formula-kilpailu. Molemmat ovat SuperNES-pelejä ja sekaantuivat vahingossa keskenään. Kysymykset osoitteeseen: BOX MARIO, Nintendo-lehti, Särkinementie 5 C, 00210 HELSINKI.

Markus Sävström, Wattholma

FAMILY FUN FITNESS

Hei, mihin voi käyttää sitä numeroreunaa Family Fun Fitness -matossa? Heikki ja Ritva, Helsinki



Hyvä kysymys. Ajatus lienee alunperin ollut, että mattoa varten suunnitellaan jonkinlaisia pedagogisia pelejä, joissa numeroille olisi käyttöä. Mutta ilmeisesti suosio ei ole ollut niin suuri, että Nintendo olisi kuitenkaan halunnut julkaista sellaista.

Hyvä Nintendo-lehti.

1. Voiko Nintendo-klubiin ilmoittautua, vaikka ei omistaisi Nintendoa. Jos voi miten?
 2. Voisiko lehteenne saada GB-sarjakuvia?
 3. Tuleeko Super Mario Landille jatkoa?
 4. Mikä on Marion sukunimi?
 5. Saako pelivihjeistä palkkiota?
- Nimetön Tampereelta

Hyvä Nimetön!

1. Kyllä se käy päinsä. Pelikasettien mukana tulee ilmoittautumislappuja, mutta myös puhelimitse voi ilmoittautua suoraan klubin numeroon 90 - 670 544 päivystysaikoina.
2. Ensi vuonna on luvassa uusia japanilaisia sarjoja (niistä lisää sivuilla 21-23) ja katsotaan, mitä kaikkea tässä vielä keksiiään.
3. Super Mario Land 2 ilmestyy tuota pikaa Suomessa. Näillä näkymin jo joulukuussa.
4. Marion sukunimi on salaisuus! Suosio on niin suuri maailmanlaajuisesti, että putkimiehemme pitää kiinni yksityisyydestään. Brooklynin puhelinluettelossa on monta Mariota, mutta jos sukunimikin paljastettaisiin, niin...
5. Pelivihjeistä saa palkkioksi hyvän mielen ja mainetta, kun saa nimensä lehteen. Enempää emme ole voineet lupata.

Terve Box Mariol

1. Milloin Nintendo tuli Suomeen?
 2. Mikä oli Nintendo ensimmäinen peli?
 3. Kuka keksi Marion ja Luigin?
 4. Milloin The Empire Strikes Back tulee Suomeen?
 5. Tuleeko Willow 2?
 6. Mitkä ovat Super Mario Bros 3:n powermittarilukemat?
 7. Mikä on Nintendo paras roolipeli?
 8. Mikä on Suomen tähän asti myydyin NES-peli?
 9. Onko Nintendoille kantolaukkua?
 10. Kuinka monta NES-peliä Suomessa on ilmestynyt?
 11. Vaisitteko esitellä Double Dragon 3:n lehdessä?
- terv. Link ja Luigi

Terve Link ja Luigi!

1. Tarkoitatte varmaan NES-konsolia? Se tuli 1986, mutta sitä ennen on ollut erinäisiä Nintendo kolkkepelejä ja pieniä kannettavia pelejä. Itse yhtiö on yli sata vuotta vanha.
2. Mario Bros. sai kunnian olla ensimmäinen.
3. Kyllä keksiminen menee nerokkaiden Nintendo-setien piikkiin Japaniin. Suunnittelijoita oli isompi työryhmä. Luepa Mario Mania-palstaa, niin saat lisätietoja
4. Star Warsin jatko on luvassa ensi vuoden puolella.
5. Eipä ole tällä tietoa tulossa Willowille.

6. Asteikko taisi loppua kesken, sillä arkistoista ei löytynyt tarkkoja lukuja. Mutta videopelien oman oscarin eli Mario-patsaan SMB 3 sai ja powermittarin lukemat heiluivat siellä neljän ja puolen (4.5) tienoilla.

7. Suomessa suosituin on ollut Shadowgate, mutta esimerkiksi Final Fantasy-sarjaa on keuhuttu ulkomailla.

8. Khöm, arvaa kuka on siinä sankarina? Kyseessä on nimittäin Super Mario Bros 3

9. NES-konsolille ei ole, mutta Game Boylle on.

10. NES-pelejä on tullut Suomessa jo yli sata

11. Tätä on kysynyt muutkin Yritetään saada kunnan esittely aikaan tästä pelistä Double Dragon III on nimittäin mainio NES-peli, joka on toteutettu hiukan eri tavalla kuin sarjan edelliset osat

SUPER MARIO WORLD

Lienee syytä kertoa uudestaan, että mikä on SMB 4, ja mikä ero on NES- ja SuperNES-peleillä, sillä niin monet ovat esittäneet seuraavat kysymykset:

1. Milloin NES-keskustyksikölle tulee SMB 4?
2. Tuleeko Super Mario World NES-muodossa tai vaiko sitä pelata (esim lisälaitteen avulla) NES-konsolilla?
3. Tuleeko Zelda 3 - A Link to the Past NESille?

No niin. Super-NES (eli Super Nintendo eli SNES eli Super Famicom) ja NES ovat laitteita, joiden pelikasetit eivät sovi mitenkään päin yhteen. Kumpiakkin voi pelata vain omalla koneellaan. Ja toisaalta:

1. Super Mario World ON samalla SMB 4, eikä siitä tehdä NES-versiota. Eli
2. SMW (=SMB 4) EI tule tällä tietoa NES-muodossa.

Sen sijaan vahvana elää taivo, että saisimme ennen pitkää uusia SMB-pelejä sekä NES-muodossa että SuperNES-muodossa. Seuraava Super Mario -peli, joka julkaistaan Suomessa, on Super Mario Land, joka tulee joulukuussa Game Boylle.

3. Tässä on sama juttu kuin SMW:n kanssa. Zelda 3 ei ole tulossa NES-versiona, sillä laitteen kapasiteetti ei riitä tähän peliin. Mutta Zeldaa tullaan varmaan silti näkemään vielä NES-konsolissakin.

Hyvä Box Mario,

1. Onko Ruotsissa myytävänä SNESille Street Fighter 2 tai Final Fight-pelejä?
2. Tuleeko Suomeen USA-/Suomi-adaptoreita SuperNESille?
3. Mitkä pelit ilmestyvät SNESille tämän vuoden puolella?

T: Olli Viljanen, Järvenpää

Parahin Olli,

1. Näitä pelejä ei ole julkaistu vielä myöskään Ruotsissa. Aikataulu siellä on melko samanlainen kuin Suomessa, vaikka joitakin pelejä julkaistaan aiemmin, sillä pelit tulevat Suomeen juuri sitä kautta SF II on tulossa alkuvuodesta ja Final Fightin julkaisusta ei ole vielä tietoa

2. Tällaisia adaptoreita ei ole tulossa maahan-tuojan mukaan markkinoille. Myös USAn kasettien sopivuutta Suomen SNES- ja NES-koneisiin on kysytty. Vastaus on siis EI, ne kasetit eivät sovi meidän laitteisiimme, sillä TV-värisysteemi on USAssa erilainen. Sikäläiset Super Famicom-kasetit ovat myös hiukan erimuotoisia kuin täkäläiset SNES-kasetit.

3. No, tuota... näitä on aikamoinen nippu. Jospa katsoisit sivulta 4 uusien julkaisujen listaa?

Moi Box Mario!

1. Kuinka paljon maksavat Super Nintendoon pelit?
 2. Tuleeko ikinä peliä nimeltä Willow 2?
 3. Tuleeko Hook-peliä Nintendoille?
 4. Mistä voisi hankkia Simpsons 2 -pelin?
 5. Jos Super Castlevanian sankari on Trevor Belmont (Simonin isä), niin miksi puhutte koko ajan Simon Belmontista?
 6. Milloin Mega Man 4 tulee Suomeen?
 7. Mistä voin hankkia Super Mario Bros. 3-pelin?
 8. Entäpä mistä Punch-Outin?
- Eipä sitten muuta kuin kiitokset hyvästä lehdestä ja MARIOPOWERIA.
Terv: Morton Koopa

Moi Morton!

1. SuperNES-pelit maksavat 495,- mk.
2. Ei ole kuulunut (kuten tuli jo mainittuakin)
3. Hook-peli on jo julkaistu NES- ja GB-muodossa ja pian on luvassa vielä SNES-versiokin!
4. Tämä ei ole vielä ehtinyt markkinoille, mutta aika pian varmaankin.. Sitä paitsi monia muita Simpsons- ja Krusty-aiheisia pelejä on myös luvassa.
5. Juu, hyvä huomio. Tässä Belmontin suvussa on hankalta pysyä mukana. Simonin isä Trevor seikkailee NES-pelissä Castlevania III, joka esitellään tässä numerossa. Super Castlevaniassa on puolestaan jälleen Simon sankarina. Game Boyn uudessa Castlevania II-pelissä on puolestaan sankarina Christopher Belmont (kuten edellisessäkin). Pitäisi varmaan hankkia jostain koko perheen sukupuu! Luultavasti Hjalles Harkimon ohjaama Belmont of Finland ei kuulu kuitenkaan perheeseen. Anteeksi, jos on tullut lipsauteltua väärää tietoa ja nimiä.
6. Mega Man 4 ei ehdi vielä tähän vuodenvaihteen rysäykseen, mutta malttia vaan, niin kyllä sekin varmasti ilmestyy
7. ja 8. Näitä kannattaa kysyä valtuutetuilta Nintendo-myyjiltä, jotka voivat myös tilata niitä. Mo-lemmat ovat myynnissä.

VIRTUAL

SILMÄYS TULEVAISUUDEN VIDEOPELEIHIN

AJATTELE, ETTÄ LÖYDÄT ITSESI KESKELTÄ KOLMIULOTTEISTA MAAILMAA, JOKA MUODOSTUU PELIKISTÄ KARKEASTI MÄÄRITELLYISTÄ ESINEISTÄ JA PAIKOISTA. IHMEELLISET, KULMIKKAAT PTERODACTYL-LISKOK LENTÄVÄT UHKAAVASTI YLÄPUOLELLASI.

VIRTUAL REALITY (VIRTUAALITODELLISUUS) JA CYBERSPACE (CYBERAVARUUS) OVAT KAKSI KASITETTA, JOTKA TUNTVAT KAYVAN KOKO AJAN TAVALLISEMMIKSI, KUN PUHEENAIHEENA ON TIETOKONEET, VIDEOIT JA MULTIMEDIA MITÄ NE OIKEASTAAN OVAT JA MITEN NE KOSKETTAVAT MEITÄ? VAIKKA EMME OLE ERIKOISTUNEET ALAAN, NIIN HALUSIMME SELVITTÄÄ SAAMIEMME TIETOJEN VARASSA HIUKAN VIRTUAALITODELLISUUDEN SOVELLUTUKSIA JATKOSSA KAYTAMME SANOISTA VIRTUAL REALITY LYHENNETTÄ VR, JOKA ON MYÖS ULKOMAILLA KAYTOSSA

VES

NUMERON 6-7/92 NEWS-PALSTALLA KERROIMME VAHÄN SPECTRUM HOLOBYTEN JA CYBERSTUDIOON VR-LAITTEESTA VES (ELI VIRTUAL ENTERTAINMENT SYSTEM), JOITA ON NYKYAAN JO KOEKAYTOSSA PELIHALLEISSA USASSA JA ENGLANNISSA TÄSSÄ ON HIUKAN TARKEMPIA, ENSI KADEN TIETOJA SEN TOIMINNOISTA JA TUNTMASTA

DACTYL NIGHTMARE

PELI, JOTA ENSIMMAISESSA KAPPALEESSA KUVA-TAAN ON NIMELTAAN DACTYL NIGHTMARE SIINÄ PELAAJA SIOJITUU TYHJÄÄN, VIILEÄÄN HYPERAVARUUTEEN, JOSSA VOI KULKEA VIISI 'PLAT-FORMIA' ELI TASOKENTTÄÄ PELKÄ TUNNE, ETTÄ

TASANTEET TODEL-LA RIIPPUVAT VA-PAASTI AVARUU-DESSA, TEKEE PELI-TUNNELMASTA ERI-KOISEN TUNTUU KUIN TASANTEEN LAIDALTA PUTOA-MINEN OLISI KUOLEMAKIN PAHE-MPI KOHTALO TA-SANTEIDEN YLÄ-PUOLELLA LEIJAI-LEVAT SUURET LEN-TOLISKOT ELI PTERODACTYLIIT HITAASTI, ODOTEL-LEN VAIN TILAISUUTTA SAADA NAPATA KIINNI PELIN SANKARISTA, ELI JUURI SINUSTA, KANTAAK-SEEN HÄNET MUKANAAN POIS PYSTYAKSESI PUOLUSTAUTUMAAN NAITA LENTAVIA HIRVIÖTÄ SI-NULLA ON VARUSTEENA YKSINKERTAINEN SÄDE-PISTOOLI TARVITSET ASETTA MYÖS SAMASSA MAAILMASSA OLEVAA VIHOLLISTA VASTAAN, JOKA ON JOKO VASTAPELAAJA TAI PELIOHJATTU VASTU-TAJA, SINUN TAYTTY SIIS KULKEA AVARUUDESSA PUTOAMATTA TASANTEELTA, JOUTUMATTA LISKOJEN KYNSIIN JA JÄÄMÄTTÄ VIHOLLISEN SÄTEEN TIE-LE JOS SEN SIAAN OSUT ITSE VASTUSTAJAAN, SAAT PISTEITA JA UUSI VASTUSTAJA ILMESTYY SAMAA



VES nähtynä yhdellä.

AVARUUTEEN. TAMAN ENEMPAA VR-PELIIN EI OIKEASTAAN SISÄLLY. VIELÄ

VARUSTEET

KUINKA TALLAINEN VR-LAITE SIT-TEN TOIMII? KEL-TAMUSTAA REN-GASTA, JOKA ON PELAAJAN YMPÄ-RILLÄ, KAYTE-TAÄN SIIHEN, ETTÄ PELAAJA TUNTISI MIHIN SUUNTAAN HÄN KATSELEE JA MITEN PÄIN HÄN LIIKKUU JA PYORII. VIELÄ TÄLLÄ HETKELLÄ KYPÄRA JA JOYSTICK ESTÄ-VAT PELAAJAN ISOMMAT TODELLISET LIIKKEET MUTTA IHAN LAHITULEVAISUUDESSA ON JO LUVASSA MAH-DOLLISUUS NOPE-AAN JA VAPAA-SEEN PYORIMI-SEEN KONEEN SI-SÄLLÄ, MIKÄ TE-KEE TUNTMAN PALJON AIDOM-MAKSI PAAHÄN LAITET-TAVA KYPÄRA TUNNETAAN NI-MELLA HMD (ELI HEAD MOUNTED DISPLAY) JA SE KOOSTUU KAH-DESTA KUVARUU-DUSTA, KAIUTTIMESTA JA SENSOREISTA, JOILLA PÄÄSI LIIKKEET JA KÄÄNTÄMISET VOIDAAN TUNNISTAA.



VES nähtynä sisällä. Peli on Dactyl Nightmare.

JOS KUMARRAT PÄÄTÄSI ALAS, NÄET PELITASAN-TEEN ALLASI, JA KUN TAIVUTAT PÄÄTÄSI YLÖSPÄIN, NÄET LENTAVAT LISKOT YLÄPUOLELLASI. KAKSI KU-VARUUTUA SIOJITTUVA TASMALLEEN SILMIESI ETEEN JA NIIDEN KUVAT OVAT HIUKAN ERI-LAISET, ETTÄ SYNTYISI AITO STEREOAÖN VAIKUTELMA. TÄHÄN OMINAISUUTEEN SISÄLTYY MAHDOLLISUUS, ETTÄ ASI-OITA VOI OLLA TOISTENSA TAKANA JA ELÄT SYVEM-MÄLLÄ KUVASSA. TÄSSÄ ON JOTAIN SAMAA KUIN NIISSÄ VANHANAIKAISISSA VJEN MASTER-LAITTEIS-SA, JOTKA ASETTIIN NENÄLLE KUIN SILMÄLASIT. NIILTA KATSOITTIIN KAHTA HIUKAN POIKKEAVAA KUKLUTKUVAA



Kuva NASAN varhaisemmista VR-kokeiluista.

JA KÄDESÄSI ON SIIS JOYSTICK, JOLLA OHJATAAN KUITTENSÄ DEPISTOOLIA TAHTAAT PISTOOLILLA LI-IKUTTAMALLA JOYSTICKIA ILMASSA HALUAMAASI SUUN-TAAN JA VOIT AMPUA PAINAMALLA LAITTEEN LAU-KAISINTA NÄMÄ ENSIMMÄISEN POLVEN VR-LAI-TTEET OVAT VIELÄ NIIN PIENTÄ, ETTET VOI KULKEA VAPAASTI YMPÄRINSÄ, VAAN SINUN TAYTTY KAYTTÄÄ JOYSTICKIN NAPPULAA MYÖS KULKEAKSESI SIIHEN SUUNTAAN MIHIN KATSELET KULLOINKIN VR-MAA-ILMASSA

ILMASSA

ILMASSA

ILMASSA

ILMASSA

ILMASSA

REALITY

TULEVAISUUS

MIHIN SUUNTAAN VR LAHTEE ETENEMÄÄN JA KETKA PAASEVAT TUTUSTUMAAN SIIHEN? TATA ON VIELÄ VAIKEA SANOA. USEIN ON KÄYNYT NIIN, ETTÄ UUDET TEKNIIKAT EIVÄT OLEKAAN TULLEET SUOSITUIKSI, KUN ENSIMMAISET INNOSTUS ON LAIMENTUNUT, JA TARKEIMMAT SOVELLUTUKSET OVAT

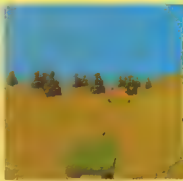
TAPAHTUNEET AIVAN ERI ALOILLA. VR-MAAILMAN MAHDOLLISUUKSIA ON HELPOIN KUVITELLA KÄYTETTÄVÄKSI ERILAISISSA SIMULAATTOREISSA TULEE VARMASTI PALJON HALVEMMÄKSI ANTAUTULEVAN TAISTELULENTAJAN OTTAA ENSIMMAISET OPPIUNTINSA VR-SIMULAATTORISSA KUIN LAHETTAA HANET TAI VAALLE MILJOONIA MAKSANESSA HAVITTAJASSA. YKSI KIINNOSTAVA SOVELLUTUS VOISI OLLA ROOLIPELIÄ MUISTUTTAVA TILANNE, JOSSA USEAT PELAAJAT PAASISIVAT YHDESSÄ SELVITTÄMÄÄN ERILAISET TEHTÄVIÄ.

KUUNTA NIIN USEIN MUULLOINKIN TEKNIIKASTA PUHUTTALSSA, OVAT LNNEN KAIKKEÄ SOTILAALISTEN TUTKIMUSTEN TULOKSET. VARSINKIN AMERIKKALAISTEN JA ENGLANTILAISTEN, KEHITYKSEN KÄRKIPÄÄSSÄ. NÄISTÄ TUTKIMUKSISTA JA KEHITYKSESTÄ PAASEVAT SITTEN TAVALLISET PULLIAISETKIN NAUTTIMAAN RAUHANOMAISTEN SIMULAATTORIEN JA PELIKONEIDEN MUODOSSA. SUUNNITTEILLA TAI VALMIINA ON JO USEITA PELEJÄ, JOISSA KILPASEE OHJAAAMAAN PANSsarIVAUNUA TAI KILPA-AUTOA, SEKA LENTAMAAN TAISTELUKONETTÄ TAI HELIKOPTERIA. SEURAAVAN VUODEN AIKANA VOI LASKEA ILMESTYVÄN AINAKIN KYMMENEN UUTTA VR-PELIÄ USAN JA ENGLANNIN PELISALEIHIIN.

VR ELOKUVASSA

JOS HALUAT TIETÄÄ LISÄÄ VIRTUAALITODELLISUudesta SYVEMMÄLTÄ TASULTA, VOI MME SUOSITELLA

AMERIKKALAISTA CYBER-ALAN LEHTEAMONDO 2000, JOSSA VR ON YKSI SUOSITUIMMISTA AIHEISTA JA SITA KASITTELLAAN LAHES JOKA NUMEROSSA ENSIMMÄINEN ELOKUVAVIRTUAALITODELLISUudesta ON JO MYÖS PYÖRINTY SUOMEN ELOKUVATEATTEREISSA. ELOKUVA NIMELTÄÄN 'RUOHONLEIKKAJA' (THE LAWNMOWER MAN) KASITTELEE TOHTORI ANGELON (PIER-



Ennakkosilmäyksen Visions of Reality-yhtiön peliin Desert Strike II, joka julkaistaan vuonna 1993.

CE BROSNA) KOKEITA, JOILLA HÄN YRITTÄÄ KEHITTÄÄ APINAN ALYKYYTTÄ HERMOLÄÄKKEIDEN JA VIRTUAALITODELLISUUDEN AVULLA. VALITETTAVASTI KEHITYKSESSÄ TULEE VAKAVILTAISIA POIKKEAMIA JA APINA AMMUTAAN...TOHTORI ANGELLO SIIRTAA TUTKIMUKSET NYT KOTIINSA JA TESTATAA NAAPURUSTON RUOHONLEIKKAAJAPOJAN REAKTIOITA VR-PELEISSÄ. TOHTORI JATKAA KOKEITTAAN SITTEN TÄLLÄ JÄLKEENJÄÄNEELLÄ POJALLA. JUONTA EI KANNATA KERTOA PITÄMÄLLÄ, MUTTA ELOKUVA SISÄLTÄÄ UPEITA VR-NÄKYMÄIÄ JA SAATAA KIINNOSTAÄ MUUTENKIN JUURI VR-TAUSTAN VUOKSI. VAIKKA ITSE FILMI ON AIKA KESKINKERTAINEN.

VR SUOMESSA

TAHAN MENNESSÄ VARSINAISIA VR-KONEITA EI OLE JUURI SUOMESSA, VAIKKA NIITÄ ON ESITELTY TIETOKONE-, VIDEO- JA MULTIMEDIA-ALOISTA KIINNOSTUNEILLE. KONEET OVAT KUITENKIN VIELÄ NIIN KALLIITA, ETTÄ NIITÄ ON VAIKEA SAADA KAUPALLISEEN KÄYTTÖÖN MEIDAN PIENISSÄ OLOISAMME. NIMITTÄIN JOKAISTA PELIKONETTA KÄYTTÄMÄÄN TARVITAAN OMA OHJELMOJIA, JOKA KÄYNNISTÄÄ PELIN JA PITÄÄ HUOLEN, ETTÄ KAIKKI SUJUO OIKEIN SIITÄ ETEENPÄIN. ITSE LAITTEET TULSIVAT MAKSAMAAN YLI NELJÄNNESEMILJOONAN MARKKOISSA. MITAAN YKSITYISIÄ VR-LAITTEITA EI SIIS ILMEISESTI TULLA NAKEMÄÄN SUOMESSA AINAKAAN VUOTEEN MUTTA EHKÄ PARISSA VUODESSA PAASTAÄN TILANTEESEEN, JOSSA ESIMERKIKSI PLANET FUN FUN, SARKANNIEMI TAI LINNANMAKI PYSTYISI LAITTAAMAAN VR-PELIT PYÖRIMÄÄN TALLA HETKELLÄ TÄTTY Y MATKUSTAA LONTOOSEEN, CHICAGOON TAI EHKÄ KALIFORNIAAN SAADAKSEEN TESTATA VR-PELIEN TODELLISUUTTA.



Battletech VR-laitte, jossa on ohjaamo kypärälaitteen sijasta.

OLETKO AJATELLUT HOMMATA VR-LAITTEEN? SEURAAVAT FAKTAT SAATAVAT OLLA KIINTOISIA.

TIETOKONE, JOLLA PELIÄ DACTYL NIGHTMARE PYÖRITETAAN ON AMIGA 3000, JONKA KÄYTTÖSSÄ ON 300 MB CD-ROM-MUISTIA, 100 MB:N KOVALEVY JA LAAJA KÄYTTÖMUISTI. NAIDEN AVULLA KONE VOI PIIRTTÄÄ JOPA 30 000 POLYGONIA SEKUNNINSSA. KOKO LAITTEISTO MAKSAA NOIN 65.000 DOLLARIA JA VALMISTAJA ON W INDUSTRIES LEICESTERISTA, ENGLANNISTA. TÄHÄN HINTAAN PITÄÄ LISÄTÄ TIETYSTI TULLIMAKSUT JA MUUT KULUT, JOS KONEEN HALUAA SUOMEEN. JA JOTKUT SANOVAT, ETTÄ SUPER-NES ON KALLISI!



Autokilpailupeli Virtuality-yhtiöltä.

Super Mario Bros.

MARIO MANIA!

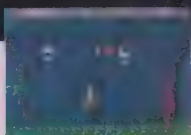
MARION SEIKKAILU:

Super Mario Bros. oli ensimmäinen suuren luokan menestys niin Mariolle kuin myös Nintendon videopeleille. Useat Mari-
on erikoisominaisuuksista, kuten hyp-
pääminen, potkaisu, super-sienet, tu-
lipallojen heittäminen, putkien läpi kul-
keminen ja viiniköynnöksillä kiipeäminen,
esiteltiin pelissä Super Mario Bros. Nämä
asiat teki mahdolliseksi uusi tekniikka,
jolla siirryttiin yhden ruudun liikkumat-
tomista peleistä, kuten Donkey Kong,
uusiin scrollaaviin (rullaten liikkuviin)
pelitasoihin, mikä tietysti antoi tilaa use-
ammille tapahtumille. Hahmot pystyi-

vät nyt kävelemään, juoksemaan ja hyp-
päämään radalla, joka rullasi eteenpäin
muuttuen jatkuvasti, kohti uusia vihollis-
ia, esteitä ja ansoja, jotka odottivat edessä.
Tämä ei pelkästään tehnyt pelejä mut-
kikkaammiksi, vaan myös tietysti haus-
kemmiksi. Ihmisen tarve tehdä aina uu-
sia löytöjä voitiin nyt käyttää hyödyksi
videopeleissä. SMB-pelin kahdeksan ma-
ailmaa sisältävän edellisiin peleihin ver-
rattuna valtavan määrän kelmejä, es-
teitä ja bonusesineitä. Kuten ihmeelliset
putket salaisiin vedenalaisiin maailmoi-
hin. Tai yllättävät reitit kätkeville warp-



Osa 8



pi-alueille.

Mario-pelin idea tuli niin suosituksi, että lukuisat pelienvalmistajat kopioivat sen heti ja julkaisivat omat samaan tapaan rakennetut pelinsä. Nintendo oli ottanut suuren loikan videopelien kehityksessä. Toinen uutuus, joka esiteltiin SMB-pelissä, oli ajatus niin vaikeista ja välillä järjenvastaisista liikkeistä ja tempuista, että oli yllättävää, että kukaan edes huomasi koettaa sellaisia.

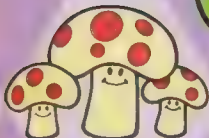
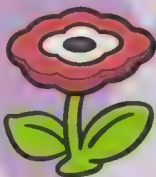
Toiset erikoistempuita, kuten warppialueen

löytäminen, olivat todella hyödyllisiä. Toisaalta pelissä oli hyödyttömän tuntuista maailmoja, kuten miinusmaailma, joka tuntuu luodun vain jännittäväksi yllätykseksi, joka on hauska löytää ja tarkistaa.

Seitsemän vuotta ilmestymisen jälkeen Super Mario Bros. on edelleen videopeli, joka toimii mittapuuna uusille peleille. Se on yhä selvä lähtökohta, joka ei tunnu lainkaan menettäneen vetovoimaansa pelaajien keskuudessa. On hienoa napata sieni ja muuttua 'superiksi'.



Jakaisen tason jälkeen Mario kohtaa prinsessan, joka ankin jotain muuta. Sankarin luulisi jo turhautuvan!



Super Mario Bros. esitteli asioita, joista Mario sai erikoisvoimia. Tulikukka antaa Mariolle kyvyn heittää tulipalloja kelmien päälle. Kolikoita pystyy keräämään ja 100 kappaletta antaa Mariolle yhden lisäelämän, että peli sai jatkaa. Sienen syötyään Mario oli 'Super' ja vähemmän haavoittuva. Kun Mario pääsee nappaamaan 'Starman'-tähten, hän tulee vähäksi aikaa voittamattomaksi.

SÄRSILISTAT

Nintendo-letiden omat karkilistat on kerätty syyskuun tietojen pohjalta. Super Nintendan lista perustuu vielä meiko-päivien ajukseen. Mutta pian näistäkin peleistä saadaan tasmat, set myynnit ja silloin pelaajatkin tarpeeksi monta kaupussa. Jotta lista ei saadaan edes 10 suosituinta.

NES-PELIT TOP 10 SYYSKUU

1. Star Tropics
2. Mega Man 3
3. Super Mario Bros. 3
4. NES Open Golf
5. Lolo 3
6. Kick Off
7. Adventure Island II
8. Star Wars
9. Snake's Revenge
10. Duck Tales

GAME BOY TOP 10 SYYSKUU

1. Terminator 2
2. Castlevania
3. Super Mario Land
4. Bubble Ghost
5. Robocop
6. Mega Man
7. Choplifter II
8. Adventure Island
9. Probotector
10. Dr. Mario

SUPER-NES TOP 5 SYYSKUU

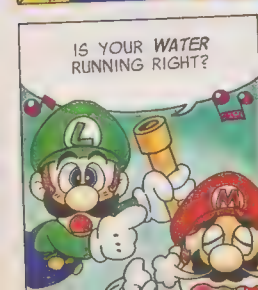
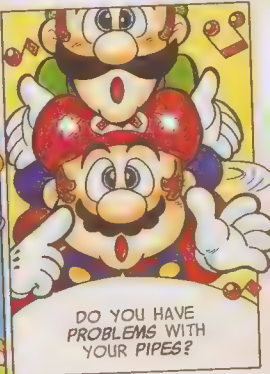
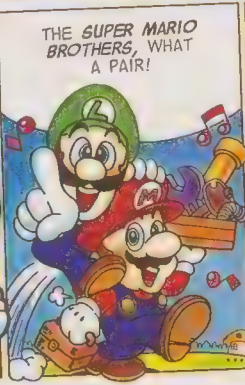
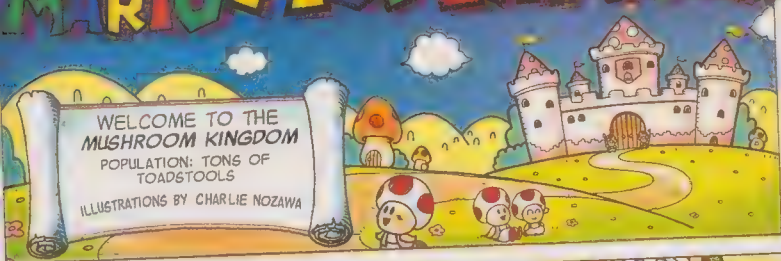
1. Super Mario
World
2. F-Zero
3. Super Tennis
4. Super R-Type
5. Super Soccer

No niin, kuumar-kesän jälkeen okaa vihdoin tapahtua. Suotta karkilista "supullak" Star Tropics on kivunnut yllättäen suoraan vanhaan suosikkiin ohitse. NES:stä ja Adventure Island-pelit tuntuvat olevan myös meiko-suosittuja, joten Super Mariokin seikkaus on ilmeisesti kaivattaan. T2 menestyy GB peleissä parhaiten, välikkäs merkiksi Robocop ja Probotector ovat se kaikkimääräisiksi GB:n tykkyspelejä. SNES:istä, kannattavaa ehkä selvitteillä enemmän vasta, kun tieto, ja ja pe ei, saadaan lisää.

UUSIA SARJOJA!

Uusissa rankoissa sarjakuvissa esiintyvät tutut Mario ja Zelda TM

SUPER MARIO ADVENTURES



Seuraavan vuoden aikana aiomme esittää uusia, tyylikkäitä japanilaisia Nintendo-sarjakuvia lehdessämme. Nämä on alunperin tehty amerikkalaista Nintendo Power-lehteä varten, jossa niitä on myös julkaistu jo tämän vuoden alusta lähtien. Tässä on vähän esimaistiaisia siitä, kuinka lehden sarjakuvat tulevat kehittymään!

FOR CENTURIES, THE PRISTINE LAND OF HYRULE HAS ENJOYED PEACE.

THE LEGEND OF ZELDA

A LINK TO THE PAST™

KRACKO



THAT FRAGILE CALM IS ABOUT TO BE SHATTERED... FOR AN ABOMINABLE EVIL SEALED AWAY FOR CENTURIES IS ABOUT TO BE AWAKENED BY A SINISTER SERVANT OF DARKNESS...

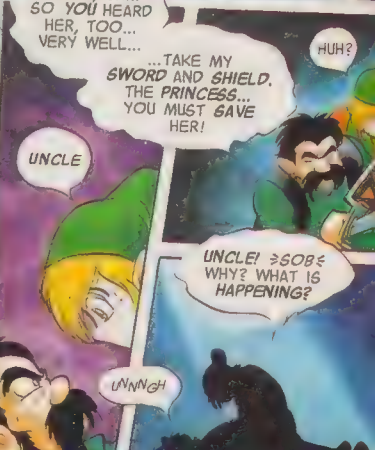
Sankariputkimiesten lisäksi saatte kokea Linkin ja Zeldan seikkailuita uudessa, karskimmassa muodossa! Tässä syvennyttään Zeldan kolmannen osan huikeaan maailmaan.



...HMPH! THUS SHALL ALL WHO CHALLENGE ME, AGANNIM, MEET THEIR DOOM!

UH-UNCLE ARE YOU...

LINK... WHAT ARE YOU DOING HERE?



ZELDA, EH... SO YOU HEARD HER, TOO... VERY WELL...

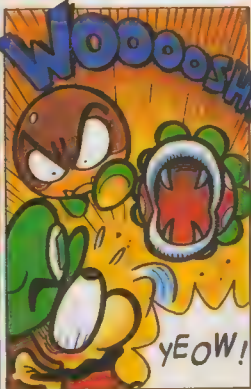
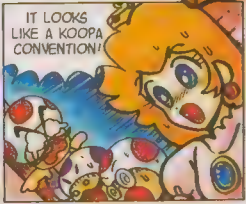
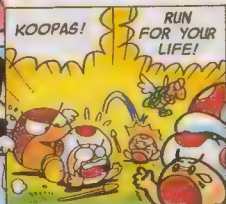
...TAKE MY SWORD AND SHIELD. THE PRINCESS... YOU MUST SAVE HER!

HUH?

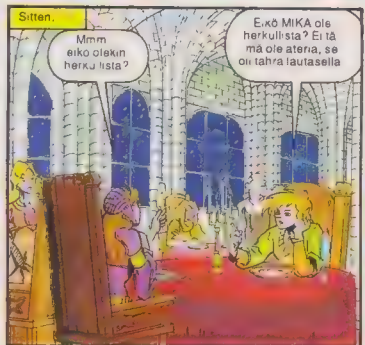
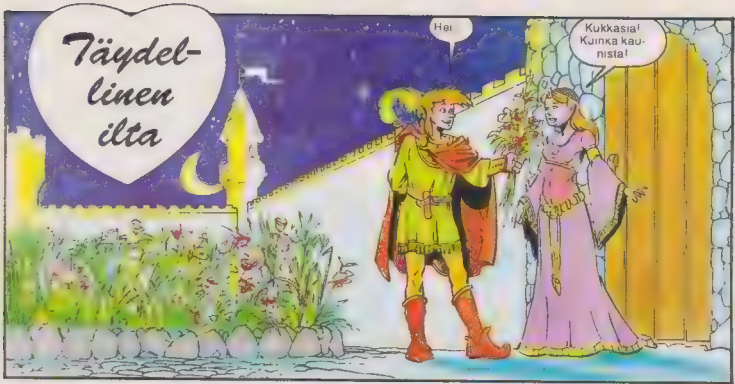
UNCLE

UNCLE! >SOBE< WHY? WHAT IS HAPPENING?

UNNGH



Näitä uusia sarjoja, joissa esiintyvät Mario Bros. ja Link & Zelda toivomme pystyvämme hankkimaan jo numeroon 2 tai 3 ensi vuonna. Jokainen jakso on kymmenen sivun mittainen.
PALJON HUPIA!





NINTENDO POWER NES TOP 15 Syyskuu

1. SMB. 3
2. MHT III: The Manhattan Project
3. Battletoads
4. Mega Man IV
5. The Legend of Zelda
6. Tecmo Super Bowl
7. Final Fantasy
8. Dr. Mario
9. Tetris
10. Mega Man III
11. Dragon Warrior III
12. Mega Man
13. Castlevania III
14. Zelda II: Adventure of Link
15. Mega Man II

NINTENDO POWER SNES TOP 15 Syyskuu

1. Zelda: A Link to the Past
2. Super Mario World
3. F-Zero
4. Contra III (Super Probotector)
5. Final Fantasy
6. Final Fight
7. Super Castlevania IV
8. WWF Super Wrestle mania
9. Actraiser
10. Sim City
11. Pilotwings
12. Street Fighter II
13. Super Ghouls'n Ghosts
14. Super Adventure Island
15. Top Gear

NINTENDO POWER GB TOP 15 Syyskuu

1. Metroid II: Return of Samus
2. Super Mario Land
3. Battletoads
4. Final Fantasy Adventure
5. Mega Man: Dr. Wily's Revenge
6. Dr. Mario
7. Simpsons: Escape from the Camp Deadly
8. TMHT II: Back from the Sewers
9. Batman: Return of the Joker
10. Castlevania II: Belmont's Revenge
11. TMHT: Fall of the Foot Clan
12. Final Fantasy Legend II
13. Final Fantasy Legend
14. Operation C
15. Football 2000

ARJILISTA

Nintendo Power -ilstat perustuvat samannimisen amerikkalaisen lehden keräämien tietoihin myynnistä ja Nintendo-klubeilta sekä pelaajien mielipiteisiin.

DRAINHEAD UNIMAAILMASSA

VAU! Olen juuri lukenut viimeiset 72 tuntia Dirk Drainheadin sarjakuvialbumeita. Se on uusi ennätys!



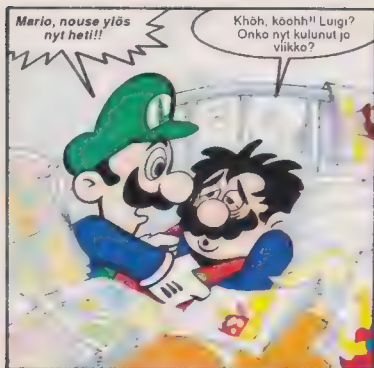
Oudointa tässä on.. että voisin alkaa saman alusta!

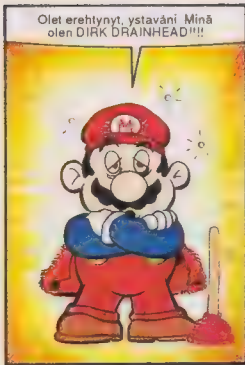
Ehka otan pikku torkut silti ensin

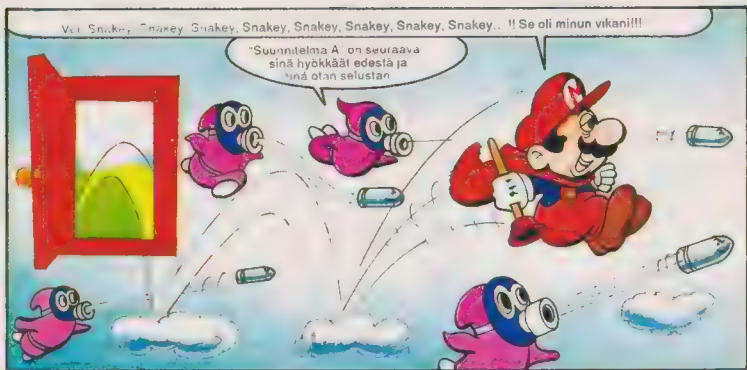


MARIO! Nyt on oikea hätätilanne!

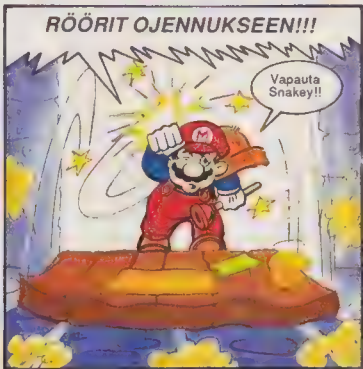


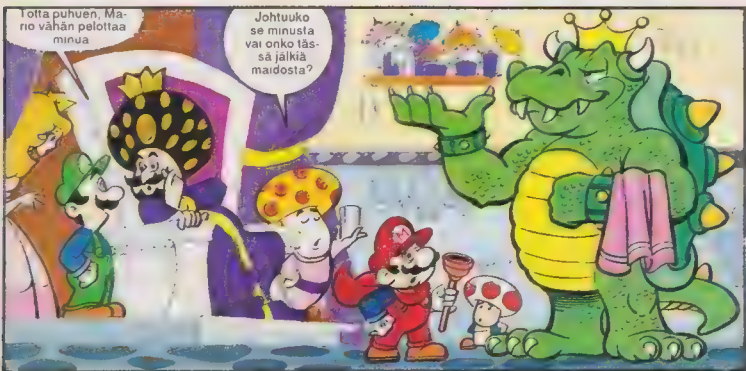
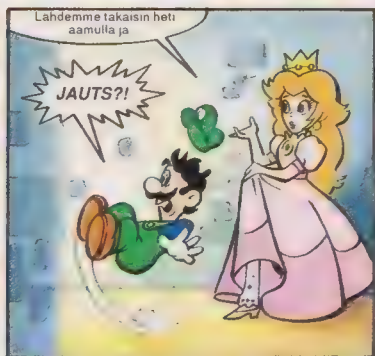
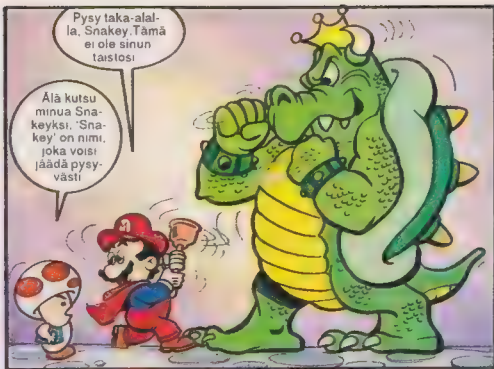
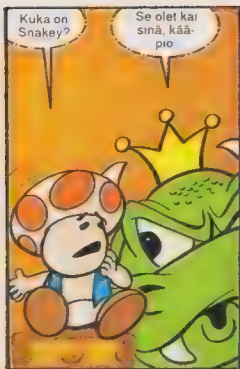




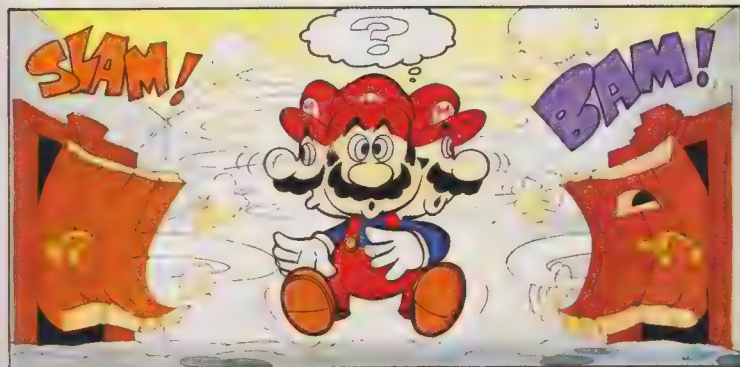














GAME OVER

MIKÄ ON PARASTA NINTENDO- LEHDESSÄ?

**KERRO MIELIPITEESI VUODEN 1992
NINTENDO-LEHDEN NUMEROISTA.
MIKÄ OLI PARASTA JA MIKÄ OLI
TYLSINTÄ?**

**KAIKKIEN VASTAAJIEN
KESKEN ARVOMME KOLME
KAPPALETTA NINTENDON
PELIKONEITA!**

Yhden kutakin Nintendon huippu-
laitetta eli palkinnot ovat

1. SUPER NINTENDO
2. NES-KESKUSYKSIKKÖ
3. GAME BOY

On tullut taas aika tehdä
lukijatutkimus. Mikä oli paras-
ta vuoden 1992 numeroissa ja
missä asioissa olisi parantami-
sen varaa?

Kerro meille mielipiteesi lyhyes-
sä ja ytimekkäässä muodossa
mieluiten postikortilla ja lähetä
se tänne toimitukseen.

Toimi seuraavasti:

1. Mainitse kortissa sinun suosikkipalstasi käyttäen alla-
olevan listan numerointia. Numero 10 on jokin muu
lehden palsta, jota ei ole listassa mainittu (kerro myös
mitä palsta tarkoitat).

2. Kerro mikä oli sinun mielestäsi turhin eli vähiten kiin-
nastava palsta lehdessä. Pelkkä numero allaolevasta
listasta riittää, mutta myös perustelut kiinnostavat, jos
sinulla on vankka mielipide

3. Mitä olet kaivannut lehteen? Mainitse puute, jonka
haluaisit korjattavan vuonna 1993, että Nintendo-lehti
olisi sinusta parempi kuin ennen?

MIKÄ OLI SUOSIKKIPALSTASI JA MISTÄ PIDIT VÄHITEN

1. PELIESITTELYT
2. TIPS & TRICKS
3. BOX MARIO
4. PRO'S CORNER
5. SARJAKUVAT
6. MARIO MANIA
7. NEWS- uutispalsta
8. KILPAILUT
9. KARKILISTAT
10. Jokin muu - mikä?

Lähetä mielipiteesi osoitteeseen

Joulukilpailu
Nintendo-lehti
Särkinementie 5 C
00210 HELSINKI

Muista kirjoittaa korttiin myös nimesi ja osoitteesi,
että voit osallistua palkintojen arvontaan. Kaikkien
vastanneiden kesken arvotaan siis kolme pelikoneet-
ta, yksi kutakin huippulaitetta. Vastausaika kilpai-
lussa päättyy 15. tammikuuta 1993

Tulemme tutkimaan teidän mieli-
pidettänne lehdestä ja yritämme
saada vuonna -93 vielä paremman
Nintendo-lehden teidän luettavaksen-
ne. Voitte myös perustella mieli-
piteenne palstojen paremmuudesta
ja turhuudesta. Miettikää tarkkaan
mitä te haluatte seuraavan vuoden
Nintendo-lehdeltä!

NINTENDO

MITÄ NINTENDOLLE OIKEASTAAN KUULUU? MILLAINEN MYyntI ON JA MITÄ HE PITÄVÄT TÄLLÄ HETKELLE VIELÄ TAKINHIHASSA? MITÄ VANHALLE KUNNON 8-BITTISELLE TAPAHTUU JA MILLOIN TULEE SEURAAVA UUSI PELIKONE?

NINTENDO & co.

Kun puhutaan Nintendosta ja muiden elekt-roniikkajättiäisten aikeista tulevaisuudessa, joudutaan käsittelemään huhuja, arvailui-ta ja päätelmiä. Tulevaisuudennäkymät ovat suuria ja monenkirjavia. Monia spekulaa-tioita voidaan niputtaa sanalla multime-dia. Suurin halu on saada markkinoille lait-teita, jotka pystyisivät käsittelemään kaik-kea tietokonegrafiikasta, tekstistä ja ää-nestä aina liikkuvaan videokuvaan. Tulee kestämään vielä jonkin aikaa ennen kuin normaali nintendopelaaja pääsee kokei-lemaan tällaisia laitteita, mutta ainahan sitä on lupa unelmoida.

TÄLLÄ HETKELLÄ

Ei ole mitään huhupuhetta tai arvailua, että Nintendon asema maailmanmarkkinoilla on tällä hetkellä parempi kuin koskaan ennen. Se on viltteä tosiasia. Nintendon markkina-osuus kolmella tärkeimmällä markkina-alueella - Euroopassa, Amerikassa, sekä Japanissa - on kohonnut odottamattoman nopeasti. Japanissa on suurin kilpailija, Segan Mega Drive ja Master System, kadonnut lähes täysin sen jälkeen, kun Super Nin-tendo tuotiin markkinoille. Nintendon osuus Japanin markkinoista liikkuu tällä hetkellä välillä 90% - 95%. USAssa nousi Sega Mega Drive markkinajohtajaksi, kunnes syyskuus-sa -91 julkaistiin siellä Super Nintendo. Nyt Nintendolla on siellä markkinoista nallus-saan 70%, jos mukaan lasketaan myös kaikki software-tuotteet eli pelit, lisälaitteet ja muut. Pohjoismaiden markkinoilla Nintendon osuus on vieläkin suurempi.

SUPER NINTENDO

16-bittinen pelikone Super Nintendo esitel-tiin Japanissa marraskuun 21. päivä 1990.

Syyskuussa 1991 se tuotiin USAssa markki-noille. Viime kesän aikana se on julkaistu suuressa osassa Eurooppaa.

Se, että Super Nintendo saatiin julkaistua myöhemmin sekä USAssa että Euroopassa, johtuu Nintendon puhemiesten mukaan eri TV-järjestelmien kanssa syntyneistä vaike-uksista. Tuntuu kuitenkin todennäköisemmältä, että Nintendo tarkkaili ensin uuden peliko-neen vastaanottoa Japanissa ennen kuin se lanseerattiin muualle maailmaan. Vuoden 1992 loppuun mennessä on laskettu myytäväksi yhteensä yli 17,5 miljoonaa (!) SNES-pelikonetta kolmelle tärkeimmällä markkina-alueella.

Laskettu myynti Euroopassa nousee kuiten-kin vain 2,5 miljoonaan yksikköön. Eikä näin pieni osuus ole lainkaan yllättävä, sillä vas-tahan laite on saatu julkaistua. Mutta Nin-tendolle on suuret tulevaisuuden odotuk-set myös Euroopan markkinoilla.

ONKO 8-BITTISEN AIKA OHI?

Monet huolestuneet kysyvät, että onko 8-bittinen NES-yksikkö nyt menneen talven lumia, kun 16-bittinen Super-NES on saatu laskettua onnistuneesti vesille. Luonnollises-tikaan Nintendo sen paremmin kuin monet pelivalmistajatkaan eivät halua unohtaa niitä miljoonia ja miljoonia, jotka omistavat NES-keskustyksikön. Heillähän on vielä suuret markkinat auki, vai mitä? Kunhan suurin kuhu Super Nintendon ympärillä laskeutuu tulevat sekä pelaajat että pelivalmistajat panemaan merkille tiettyjen pelityyppien parannukset ja kehityksen myös yksinker-taisemmassa 8-bittisessä.

MITÄ ON TEKEILLÄ?

Askel pelikoneista aiemmin mainittuihin "video-teksti-ja-peli"-koneisiin on pienempi kuin äk-kiseltään luulisi. Juuri nyt elektroniikkayh-

kristallipallossa

tät suunnittelevat keskinäisiä yhteistyöprojektejaan. Yksi esimerkki on elokuva- ja peliyhtiöiden välinen yhteistyö. Tuota pikaa saadaan pelit valmistettua samaan aikaan kuin elokuvaa kuvataan purkkiin.

CD-ROM

Nintendon salamyhkäisyyden verhoon kätkeystä CD-ROM-keskuksesta ei löydy hevini tietoja saati kuvia missään. Sen lanseeraamisen ympärillä on vielä monia kysymysmerkkejä, myös itse yhtiön taholla. Luultavasti Nintendo kuitenkin julkistaa tämän yksikön Japanissa vuoden 1993 ensimmäisen neljänneksen aikana ja pian sen jälkeen myös USAssa. Sega on ehtinyt jo saada oman CD-ROM-laitteensa julki Japanissa, mutta se on selvästi alkeellisempi ja yksinkertaisempi laite kuin Nintendon suunnittelema kone.

Ongelmana tämän hetken CD-ROM-laitteissa on se, että ainoat liikkuvat kuvat, mitä laitteet pystyvät käsittelemään, ovat tietokonegraafikalla toteutettuja liikkeitä. Informaatio ei liiku CD-ROM-laitteen ja tietokoneen välillä riittävän nopeasti, että reaaliaikaista videokuvaa voitaisiin käyttää ilman huomattavaa tiivistämistä. Tämän idean yksi variaatio on Philipsin CD-I-standardi. CD-I-levylle informaatio on tallennettu sellaiseen tiivistettyyn muotoon, että se voidaan ajaa riittävän nopeasti levyiltä tietokoneelle. Riittävän nopea tarkoittaa sitä, että reaaliaikaista videokuvaa voidaan jo tallentaa levyille. Philips on myös leikitellyt Nintendon kanssa ja huhut kertovat, että Philipsin CD-I-laitteelle olisi valmistumassa jo Super Mario-peli.

HOLOGRAMMI

Ihan niin kuin muutkin kolikkopelien valmistajat, tutkailee Nintendokin tarkasti mahdollisuuksia vaimistaa kolmiulotteisia pelejä eli niin kutsuttuja hologrammipelejä. Tämä on suurprojekti, jonka valmistelussa kuluu pitkä aika. Ensimmäiset valmiit tuotteet tulevat melko varmasti olemaan arkadipelejä, joita ei tule yleisille markkinoille vaan vain pelihalleihin. Nämä pelit eivät tule tavalliselle ruudulle, vaan ilmeisesti "pieneen laatikkoon", johon pelaaja sitten katselee sisään. Kun tällä saralla alkaa syntyä val-

mista jälkeä, voidaan lasit, joissa on punainen ja vihreä linssi, lopulta heittää moneen. Atarin alkeellisemmasta hologrammipeleistä mainittiin Tokion matkaraportin yhteydessä viime vuonna.

VÄRIT GAME BOYHIN

Paljon on puhuttu myös Game Boysta, jossa olisi värillinen grafiikka. Suurin este on Nintendon mukaan ollut vaikeus kehittää värinäyttöä, joka ei vaatisi suurta määrää virtaa. Tämän ongelman lisäksi Game Boyn nykyinen koko ei ilmeisesti riittäisi tälle kehittyneemmälle versiolle ja LCD-väri-erä olisi vaikea erottaa päivänvalossa. Mutta tuntuu siltä kuin värillinen Game Boy olisi odotettavissa vuoden 1993 aikana.

PIENEMPI ON SUUREMPI

Samalla kun tekninen kehitys tuo markkinoille yhä pienempiä ja tehokkaampia laitteita, elää toivo, että suurta, liitteää kuvaruutua pystyttäisiin käyttämään nykyistä monipuolisemmin. Miltä mahtaisi F-Zero esimerkiksi näyttää olohuoneen seinän peittäväällä kuvaruudulla! Saattaisi syntyä hiukan pelitunnelmaa! Tällä hetkellä tällaisten haaveiden tiellä on monia teknisiä vaikeuksia. Tällaisten kuvaruutujen valmistaminen on kallista. Jopa niin kallista, että 15-tuumaista ruutua suuremmissa koossa hinta alkaa nousta jyrkästi. Sitä paitsi kuvaruudun laatua pitäisi pystyä parantamaan, ennen kaikkea värierottelun osalta. Taitaa siis kestää vielä monta vuotta ennen kuin saamme koteihin seinätauluksi peliruudun.

Kaiken kaikkiaan tuntuvat eri medioiden väliset rajat olevan katoamassa. Tulevaisuudessa meidän pitäisi pystyä pelaamaan, katselemaan videoita ja TV:tä, työskentelemään ja kuuntelemaan musiikkia samoilla laitteilla. Jännittävä multimedia-tulevaisuus odottaa meitä.



PRO'S CORNER

SHADOWGATE (NES)

1. Mistä löytää 6. avaimen?
 2. Huone missä on luurankokuningatar – mitä siellä tulee tehdä?
 3. Millä loitsulla käärme muuttuu kepeksi, ja mistä sen löytää?
- Kyselee Eki, jäsen 073649

1. Kun teet takahuoneessa Terrakk-loitsun, niin siellä oleva karttapallo halkeaa. Tästä löytyy vastaus.

2. Huoneeseen pitää asettaa sormus. Sormuksen löydät puutarhasta, jossa on huilu. Soittamalla huilua saat sen esille.

3. Tässä tarvitaan wandia, jonka löydät seuraavasti. Hae ensin observatoriasta rod. Löydät sen tähti-



kartan takaa. Mene sitten parvekkeelle ukonilmaan ja laita rod kaitessa olevaan aukkoon. Saat nyt wandin, jota käyttämällä voit muuttaa käärmeen kepeiksi.

TERMINATOR 2 & DOUBLE DRAGON (GB)

1. En ole onnistunut T-800:n ohjelmoimisessa Game Boy-pelissä T2. Miten se tehdään?
 2. Kuinka selviää tasoilta, joka kulkevat radalla 4 sivulta toiselle GB-pelissä Double Dragon?
- “Raaka-Arskaa”



1. Pidä huolta, että kaikissa näytöissä on numero 0, äläkä liikuta huoneessa mitään muuta. Sitten homma hoituu hienosti.
2. Ajoitus on tämän paikan koko juju! Tässä paikassa pitää hypätä täsmälleen oikeaan aikaan. Viimeisenä mahdollisena hetkenä. Tämä voi vaatia harjoittelua.

SUPER MARIO WORLD

Miten toisen kummitustalon voi selvittää? Saan kyllä esille portin, jonka ympärillä on kiviä, mutta en saa näitä poistettua.

J. Moilanen, Turku



Siniset P-tiilet muuttavat, kuten ehkä tiedätkin, kivet kolikoiksi, kun hyppäät sellaisen päälle (siis P-tiilen). Joten etsi jostakin P-tiili, hyppää sen päälle ja juokse sitten portin luokse keräämään kolikot ennen kuin menet portista sisään.

BLASTER MASTER (NES)

Miten pääsen kolmannen pomon ohi Blaster Masterissa?

Jäsen 930401

Koitapa seuraavaa temppeä. Heitä käsikranaatti

ja paussaa peli Start-napilla minuutiksi, kun räjähdyks on vielä kesken.

MEGA MAN (GB)

Haluaisin tietää Mega Manin koodin tohtoria vastaan Game Boylle.
Markus Halme

Tohtori Wilya vastaan pääset koodilla A2 A3 B4 C2 C3.

SUPER MARIO BROS. (NES)

Voisitko kertoa tarkat ohjeet miten päästään -1 maailmaan?

Hanna Aaltonen, Littoinen

Miksi en pääse maailmaan -1, vaikka olen koittanut sitä monta kertaa?

"Kysymysmerkki"

Tempu on tosiaan vaikea. Siis kerran vielä. Mene maailman 1-2 lopussa putken päälle ja riko hypylä yläpuolelta kaksi tiiltä jättäen putkessa kiinni-olevan ehjäksi. Kyykisty sitten putken kärjen päälle ja hypyää oikealle ylös b-näppäin pohjassa.

T2 (GB) & NES-PELEJÄ

1. Missä järjestyksessä voimageneraattorit pitää tuhota GB-pelissä T2?

2. Mistä löydän sauvan Little Nemossa?

3. Sanokaa Wily'n koodit NES-peleissä Mega



Man 1 ja 4.

4. Hyvä vinkki Tikuun ja Takuun?

Terveisin Jussi ja Tomi

1. Nämä tornit pitää tuhota pituusjärjestyksessä, alkaen korkeimmasta.

2. Tämän sauvan saa automaattisesti, kun pääsee tarpeeksi pitkälle.

3. Ykköseen ei ole koodia ja nelonen ei ole vielä markkinoilla.

4. Kun pelaat peliä kaksin kaverisi kanssa, pääsette varmasti pitemmälle.

ZELDA III - A LINK TO THE PAST (SNES)

1. Voiko kylässä saada käsiinsä jotakin erityistä, kun joutuu juoksemaan ympäri ja kaivamaan 15 sekuntia?

2. Kuinka kirjan saa alas hyllyltä talossa kylän ulkopuolella?

3. Kuinka niitä merkittäviä merkkejä pystyy lukemaan, joita pelissä on joka puolella?

4. Toisissa paikoissa seinissä on halkeamia, mutta niihin ei saa silti tehtyä reikää pommien avulla. Voiko seiiniin tehdä reikiä jollain muulla konstilla?

1. Voit löytää sieltä palasen sydäimestä. Se on joka kerta eri paikassa, joten et voi muuta kuin etsiä sitä aina uudestaan kunnes se osuu kohdalle.

2. Jos olet saanut Saharahlan luolasta kengät, Itäisen palatsin luota, niin voit juosta päin kirjahyllyä, jossa kirja on. Opus putoaa silloin toiselle puolelle, mistä voit käydä poimimassa sen.

3. Tarvitset kirjaa juuri näiden monumnttien, hieroglyfien ja kummallisten merkkien tulkitsemiseen.

4. Kenkien avulla voi myös tehdä reikiä seiiniin halkeamien kohdalla. Juokse päin seinää näissä kohdissa samalla tavalla kuin kirjahyllyä päin, niin seinään saattaa tulla reikä.

SNAKE'S REVENGE (NES)

Miten pääsen pommeilla tyytetyyn junaan? Olen päässyt sinne asti, mutta en pääse sisälle.

Jäsen 072302

Koita käyttää jotakin korttia, joita olet kerännyt matkalla.

PROBOTECTOR (NES)

1. Miten Probotectorissa voi voittaa voimakentän lopussa tulevan jättimäisen robotin?

2. Voiko Mega Man 3:ssa voittaa pomoja ilman energiatankkeja.

Toni Ollinpoika, jäsen 099447

1. Tästä suuresta vihollisesta selviää, kun hypyää hänen ylitseen ja ampuu sitten (raukkamaisesti?) selkään.

2. Kyllä se on mahdollista, jos olet tarpeeksi taitava.

ZELDA II (NES)

1. Mistä saan spell-taian ja 8. taikasäiliön?

2. Onko taika-avain 1. palatsissa vai missä se on?

1. ja 2. Löydät kaikki nämä esineet kadonneesta kaupungista. Kulje 6. palatsista ylös oikealle luolan luokse ja sen läpi edelleen pienelle niitylle. Kaada siellä puita vasaralla.

Game Over

SUPER MARIO WORLD

Voit mennä Bowserin linnaan kolmella eri tavalla. Ensimmäinen ja tavallisin on pitkä reitti, jossa pitää selvittää Larryn linna. Oikoteie 1 kulkee Star Worldin kautta, josta päädyt suoraan Koopan linnan vasemmalle puolelle. Vaikein reitti on se, joka johtaa sinut linnan takaosalle. Pääset sinne, kun löydät salaisen ulospääsyn maailmassa Valley of Bowser 1 ja selvität sitten Valley Fortressin. Tämä reitti on hankala selvittää, mutta siten pääsee kätevimmin itse Bowserin luokse.

Kun olet jollain näistä konsteista päässyt raivaamaan tiesi läpi koko linnan ja saavut Bowserin huoneeseen, olet valmis lopputaisteluun. Voittaaksesi Koopan lopullisesti (tai ainakin seuraavaan SMB-peliin asti) täytyy tehdä näin:



Sisällä Bowserin huoneessa



Tartu Mechakoopiin ja heita niitä kohti Bowseria.



Samalla kun vaistelit kuplia



Ota sieni, jonka prinsessa heittää, kun Bowser on hetken poissa.

SUPER Castlevania IV

Kun olet päässyt Draculan linnaan ja siellä oivan ylös asti, ei kulu enää pitkään kunnes olet silmätysten Draculan kanssa. Hän on todella hankala vastus, mutta tähän taisteluun löytyy yksi huipuvinkki. Draculan huoneessa on nimittäin rapun alla kaksi näkymätöntä tasannetta. Hyppää alas näiden päälle ja kulje vasemmalle niin pitkälle kuin pääset. Kun odotat siellä hetken aikaa, saat kaiken mitä tarvitset ja voit kohdata sitten Draculan täydessä varustuksessa.

Kun sitten olet vastatusten Draculan kanssa, sinun pitää varoa hänen erilaisia hyökkäyksiään ja heittää bumerangeja pään korkeudella. Sinun täytyy saada todella monta osumaa ennen kuin paha kreivi antautuu ja Simon on lopultakin voittanut.



Hyppää alas näkymättömälle tasanteelle.



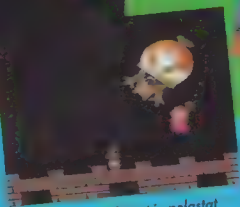
... ja kerää kaikki esineet, joita putoaa.

Uudella palstalla GAME OVER tulemme silloin tällöin kertomaan miten eri suosikkipelien loppukäynnissä pitää menetellä päästäkseen pelin läpi. Aloitamme Super Nintendon huippupeleillä Super Mario World ja Super Castlevania IV. Esitämme nämä jännittävät viimeiset vaiheet myös kuvina, että tekstistä saisi selkeämmän käsityksen.

Bowser heittää jatkuvasti Mechakooopia alas Marion päälle. Ainoa tapa pärjätä hänelle on heittää näitä konekooopia takaisin siten, että ne osuvat Koopan päähän. Kun osut häneen kahdesti, Bowser katoaa ja katoasta tulee tulenlieskoja. Varo näitä lieskoja ja valmistaudu Bowserin toiseen hyökkäykseen. Tällä kertaa hän heittää Mechakooopien lisäksi hengenvaarallisia kuplia, joiden yli Marion pitää loikkia joutumatta kuitenkaan Bowserin Smilokopterin propelliin. Kun saat taas kaksi osumaa Mechakooopilla, Bowser häipyä valmistelemaan kolmatta hyökkäystä. Nyt näet vilahdukselta prinsessan, joka onnistuu heittämään Mariolle supersienen. Kun Bowser palaa takaisin, hän on raivona ja pyörii villisti Smilokopterillaan ympäriinsä. Kun saat taas kaksi osumaa Mechakooopilla, hän heittää pyyhkeen kehään ja katoaa. Ilmeisesti suunnittelemaan seuraavaa konnuutta. Et ole silti välttämättä selvittänyt koko peliä. Siihen vaaditaan nimittäin 96 ulskäynnin löytäminen. Tiedät onnistuneesi siinä, kun aloitusruutuun ilmestyy tähti numeron 96 eteen.



ja jatka Mechakooopien heittelyä hänen päälleen...



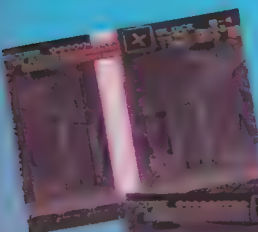
kunnes voitat hänet ja pelastat prinsessan



Yoshi tulee serkkuvainen kuttämään.



... ja sankaripukimies on jälleen ratkaisut pulmat!



Dracula katoaa ja tulee esille mistä tahansa, joten häntä ei ole helppoa voittaa.



... Dracula on taas nujerrettu ja Castlevania on raunioina!



Mutta kun taistelet sydämellä ja sisulla, niin lopulta...

TIPS TRICKS

MEGA MAN (Game Boy)

Pelissä Mega Man in Dr. Wily's Revenge kannattaa käydä pomojen kimppuun seuraavassa järjestyksessä.

Pomo	Ase
Elecman	Plasma Cannon
Iceman	Elec Beam
Fireman	Ice Slasher
Cutman	Fire Storm
Flashman	Ice Slasher
Quickman	Time Stopper & Plasma Cannon
Bubbleman	Quick Boomerang
Heatman	Bubble Lead
Enker	Plasma Cannon
Dr. Wily	Atomic Fire & Mirror Buster

Rush, Vantaa

SOLOMON'S CLUB (Game Boy)

Tässä on koodit neljännelle ja viidennelle levelille sekä ihan viimeiselle kentälle.

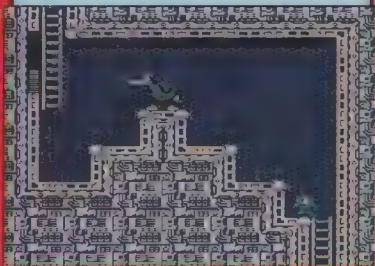
Level 4	Level 5
Huone 1. RZZZ88	Huone 1. 8ZZZ8
Huone 2. JZZZVJ88	Huone 2. MZZZZVJB
Huone 3. KZZZVJD8	Huone 3. RZZZZVJD
Huone 4. QZZZVJH8	Huone 4. 6ZZZZVJH
Huone 5. VZZZVJS8	Huone 5. GZZZZVJS
Huone 6. VZZZVJY8	Huone 6. GZZZZVJY
Huone 7. 6ZZZVBY8	Huone 7. Q3ZZZVBY
Huone 8. JZZZYDY8	Huone 8. 43ZZZXDY
Huone 9. ?ZZZYHY8	Huone 9. OZZZZXHY
Huone 10. 8ZZZYSY8	Huone 10. JZZZZXSY

Level Solomon CZZZZZ



MEGA MAN 3 (NES)

Kaikkein tehokkain konsti lopussa tahtori Wilya vastaan eivät ole käärmeet, vaan Hard Knucklen jälkeen tehoaa nopeimmin Top Spin. Numerossa 6-7/92 annettiin siis huonompi vinkki.



BLASTER MASTER (NES)

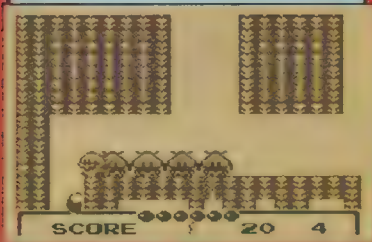
Normaalisti Jason kuolee, jos hän tekee hypyn liian korkealta. Mutta kun painat Start-nappia juuri ennen kuin hän tulee maahan, hän voi tehdä valtavia loikkia vahingoittumatta.

Tomi Virtanen, Porvoo

BUBBLE BOBBLE (Game Boy)

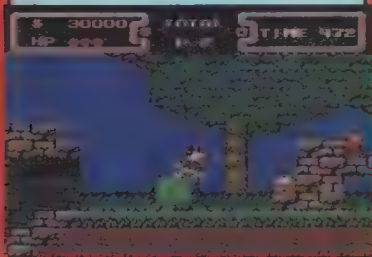
Tässä on lisää koodeja, radoille 41-60.

41 XLBF	48 GGBF	55 DLBF
42 XGBF	49 1LBF	56 DGBF
43 HLBf	50 1GBF	57 4LBF
44 HGBF	51 FLBF	58 4GBF
45 ZLBF	52 FGFB	59 CLBF
46 ZGBF	53 3LBF	60 CGBF
47 GLBF	54 3GBF	



DUCK TALES (NES)

Kun olet selvittänyt jonkin radan, voit saada Roope Ankan tanssimaan. Sinun täytyy vain ottaa vauhtia ja mennä suoraan aarteelle.



DOUBLE DRAGON II (NES)

Jos haluat saada monta lisäelämää, kannattaa valita ensin kaksinpeli. Anna sitten kaverillesi niin monta iskua, että hän kuolee, niin saat seitsemän elämää.

Karateka, Joensuu

PUZZNIC (NES)

Lisää koodeja Puzznic-radoille:

9-1	RRVS	10-1	R15W
9-2	R7PL	10-2	RVFV
9-3	RZ3W	10-3	RPL3
9-4	RBJV	10-4	R3TC
9-5	RMC3	10-5	RJW7
9-6	R5RC	10-6	RC1B
9-7	RF77	10-7	77VL
9-8	RLZB	10-8	7ZPW
9-9	RTB5	10-9	7B3V
9-10	RWML		

Ja tässä on viimeiset koodit Gravnic-kenttiin:

7-1	TML3	8-1	WC7B
7-2	T5TC	8-2	WRZ5
7-3	TFW7	8-3	W7BL
7-4	TLIB	8-4	WZMW
7-5	WWVL	8-5	WB5V
7-6	WIPW	8-6	WMF3
7-7	WV3V	8-7	W5LC
7-8	WPJ3	8-8	WFT7
7-9	W3CC	8-9	WLWB
7-10	WJR7	8-10	WTI5



MEGA MAN (NES)

Kun olet päässyt lähes Bombmanin luokse, voit löytää lisäelämän. Kun sen on ottanut, täytyy jatkaa suoraan niin pitkälle kuin pääsee. Mene sitten takaisin ja yritä hypätä ylös sinne päin mistä olet tullut. Se ei onnistu, mutta lisäelämä ilmestyy taas esiin. Ellet onnistu heti, niin yritä uudestaan, sillä tempu on vaikea.

Tohtori Wily, Ylivieska

TURTLES II (Game Boy)

Jos haluaa kilpiksen tekevän liukupotkun, täytyy painaa ristiohjainta alas ja sitten yhtä aikaa A- ja B-nappeja.
Antero

TURTLES II (Game Boy)

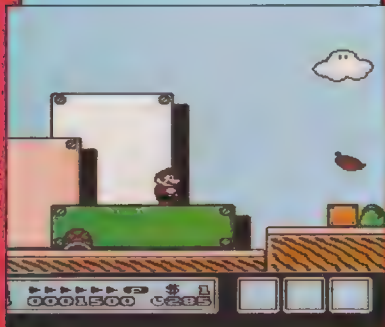
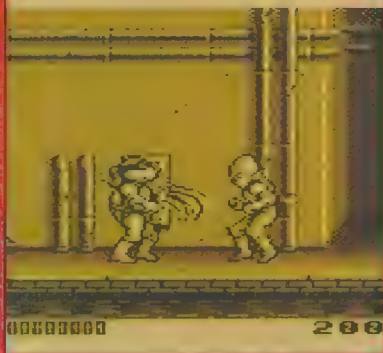
Kun menet ykkösradalla alas viemäriin kohdassa, jossa muuri alkaa, saat pizzan.

"Mini-nintendolainen"

SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

Jos olet tuli-Mario, voit ampua vihreitä tulpalloja sienitalossa. Se ei auta yhtään mitään, mutta näyttää hauskalta.

Jäsen 68034, Helsinki



SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

Tarvitset seuraavan määrän kolikoita radoilla, että saat joko P-siiven tai ankkurin. Määrät ovat korkeita, mutta P-siipi on toki vaivan arvoinen.

Maailma	Kolikot	Esine
1-4	44	P-siipi
2-2	38	Ankkuri
3-8	44	P-siipi
4-2	22	Ankkuri
5-5	28	P-siipi
6-7	78	Ankkuri
7-2	46	P-siipi

BART SIMPSONS ESCAPE FROM CAMP DEADLY (Game Boy)

Tässä on muutamia vihjeitä, joilla pärjää pelin konnia vastaan:

Blindside Bill
Heitä bumerangi hänen selkäänsä.

Rebound Rodney
Hyppää ylöspäin ja heitä bumerangi niin, että se lentää eteenpäin, kääntyy ja osuu sitten häntä päähän.

Slipshot Sammy
Sammy hyppää vähän taaksepäin aina kun häneen osuu. Lyö häntä niin kauan kunnes hän putoaa reikään.

Bartman



Kun Mario on Tanooki-puvussa, paina alas ja B
Muutut patsaaksi!

DUCK TALES (NES)

Roope Anka pääsee bonus-radalle, jos pisteiden
viides luku on 7.

CAPTAIN PLANET (NES)

Ratojen koodeja:

Rata 1-2	763754	Rata 3-2	186565
Rata 2-1	955783	Rata 4-1	920272
Rata 2-2	637511	Rata 4-2	799274
Rata 3-1	148574	Rata 5-1	344551

Kapteeni Planeetta, Kemi

F-ZERO (SNES)

Kun olet saanut Super Jet-turbon radalla Port
Town II, kannattaa ohjata vasemmalle maalilinjan
jälkeen. Paina Super Jet päälle juuri ennen kuin
tulet rampille. Lennä sitten oikealle, niin tulet alas
toiselle puolelle rataa. Tempu on vaikea.



KING OF THE ZOO (Game Boy)

Voidaksesi valita radan, sinun täytyy painaa sa-
maan aikaan B-nappia ja vasemmalle. Paina sitten
A, ylös tai alas valitaksesi haluamasi radan. Tämä
pitää tehdä sen jälkeen kun on valinnut sankarin.

ROBOCOP (NES)

Kun olet käyttänyt kolme ensimmäistä continueta,
voit painaa A, B, Start tai Select päästäksesi alkuruu-
tuun. Kun valitset nyt Continuen, pääset jatkamaan
sieltä minne jäit ja sinulla on loputtomasti jatkoma-
hdollisuuksia.

Marko Stenman, Espoo

HYPER LODERUNNER (Game Boy)

Kun näppäilet koodin QM-0388, saat valita radan.

BIONIC COMMANDO (NES)

Pida A-nappia alhaalla, kun olet menettänyt viimei-
sen elämän ja ruudussa lukee Game Over. Paina
sitten nopeasti Start-nappulaa, kun alkukuva tulee
ruutuun. Saat nyt 9 continue-jatkoa. Tämän tempun
voi toistaa kuinka monta kertaa tahansa.

Timo Palmu, Hämeenlinna



NINTENDO-LEHDEN PUHELINNUMEROT JA POSTIOSOITTEET

PUHELINNUMEROISSA JA OSOITTEISSA TULEE SILLOIN TÄLLÖIN SEKAANNUKSIA LEHDEN TILAUSTEN, KLUBIASIOIDEN JA LUKIJAPOSTIN KESKEN. PUHELUT JA POSTI MENEVÄT VÄÄRIIN PAIKKoiHIN, EIVÄTKÄ VÄLTÄMÄTTÄ LÖYDÄ SITTE TIETÄÄN PERILLE. KERRATAANPA SIIS TIEDOT MIHIN ON SYYTÄ OTTAA YHTEYTTÄ MISSÄKIN ASIASSA.

LEHDEN LUKIJAPOSTI

Lukijakirjeet ja -kysymykset, kuten palstoille Box Mario, Pro's Corner, Tips & Tricks ja Kirjeenvaihto tarkoitetut kirjeet, tulevat perille osoitteella Nintendo-lehti, Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI. Toimitus ei pysty päivystämään puhelimitse, mutta Nintendo-klubin tietäjiltä voi kysyä myös lehteen liittyvistä asioista. Muista osoittaa palstoille tulevat kysymykset ja vinkit oikein. Jos haluat lähettää sekä vinkkejä että kysymyksiä (tai tehdä kysymyksiä kahdelle eri palstalle), ne kannattaa kirjoittaa eri papereille. Lukijapalstojen erot ovat seuraavanlaiset:

BOX MARIO

Tällä palstalla vastataan yleisiin Nintendo-maailman ja lehdän sisällön kysymyksiin eli putkimieheltä voit kysyä pelien julkaisuista, pelikoneista ja lisälaitteista, lehdessä olleista jutuista ja sellaisesta.

PRO'S CORNER

Tälle palstalle voit esittää kysymyksiä pelien sisällöstä. Esimerkiksi miten jonkin pomon voi voittaa, mistä löytää sen ja sen esineen, miten vaikeista kohdista pääsee eteenpäin ja niin edelleen.

★ TIPS & TRICKS

- ★ Vihjeet ja vinkit ovat tervetulleita tälle palstalle, jolla yritämme antaa hyviä ohjeita peleistä, joissa on salasanvoja, kätkettyjä maa-ilmaita, ovelia oikeiteitä tai muita vaikeasti selvitettäviä asioita. Keräämme itse osan vihjeistä erilaisista lähteistä ja osa tulee lukijoilta, joiden joukossa onkin todellisia power playereita!
- ★
- ★

LEHDEN TILAUS

Nintendo-lehdän saat helpoimmin tilattua joko soittamalla tilaajapalvelun puhelinnumeroon 931-141 900, tai täyttämällä irtotilauksien mukana tulevan tilauskupangin. Voit myös kirjoittaa samat tiedot itse kirjeeseen tai korttiin. Alaikäisten tilaajien tulee liittää tilaukseen ikänsä sekä toisen vanhemman allekirjoitus vahvistukseksi. Kannattaa pitää mielessä, että vain tilaajat saavat koman 16-sivuisen Power Player-liitteen, jossa esitellään aina uusia pelejä! Myös tilausongelmista, kuten tulemattajääneistä lehdistä, voi soittaa tilaajapalveluun tai kirjoittaa seuraavaan osoitteeseen: Nintendo-lehti, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 TAMPERE.

KLUBIASIAT

Jos haluat liittyä Nintendo-klubiin tai kysyä tietoja klubin toiminnasta, niin oikea numero on klubin päivystysnumero. Sieltä voit myös kysyä suoraan visaitse kysymykset ongelmapaikoista, joita kohtaa Nintendo-peleissä. Klubimestarit päivystävät seuraavasti:

Tiistaista perjantaihin klo 12.00 – 19.30

Lauantaisin ja sunnuntaisin klo 12.00 – 18.00

Klubin puhelinnumero on 90-670 544

Numerossa vastaavat siis Nintendo-pelien funtijat Petteri, Micke, Karim ja klubimestari Alek.

Voit myös lähettää klubille postia osoitteella Nintendo-klubi, Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI.

KIRJEKILPAILU!

MIKÄ ON SUOSIKKIPELISI?

Missä pelissä on sinun mielestäsi kaikkein hauskin juoni ja idea? Palkintoina arvomme kaikkien vastaajien kesken kolme vapaavalintaista pelikasettia.

Olemme käsitelleet lehdessä peleistä ennen kaikkea niiden toteutusta ja toimivuutta. Nyt haluamme kysyä missä Nintendo-pelissä on teidän mielestänne kaikkein paras, hauskin tai ovelin peli-idea. Siis älä ajattele sen enempää pelin grafiikkaa, ääniä, ohjattavuutta tai haastavuutta. Tärkeintä on kertoa, missä pelissä on kaikkein mielenkiintoisin ajatus pelin takana. Haluamme teidän kuvaavan lyhyesti oman suosikkijuonenne parhaita puolia. Kannattaa ajatella myös idean sopivuutta siihen pelikoneeseen, johon se on toteutettu. Onko päähahmo erityisen hauska tyyppi? Mahtuvatko tapahtumat passelisti pelin kulkuun? Ovatko viholliset nokkelasti keksittyjä uhkia? Alkaako mielikuvitus laukata pelin kantta katsellessa?

KILPAILUSÄÄNNÖT

Kirjoita mielipiteesi kirjeeseen tai korttiin ja perustele lyhyesti valintasi. Muista mainita pelin koko nimi ja peliyksikkö, jolle se on tehty (GB, NES tai Super-NES). Sinun mielipiteesi pitää olla perillä viimeistään 15. 1. 1993 osoitteessa:

"Pelijuoni"
Nintendo-lehti
Särkiniementie 5 C
00210 HELSINKI

Kaikkien vastanneiden kesken arvomme kolme kappaletta vapaavalintaisia pelikasetteja.

Muista siis liittää mukaan osoitteesi ja pelitoiveesi (mainitse myös minkä pelikoneen kasetin haluat).

Julkaisemme sitten muutamia valikaituja, mielenkiintoisia selvityksiä.

UUSI VUOSI, UUDET PELIT SEKÄ UUDET KUJEET LUVASSA...

NINTENDO

LEHTI

NUMERO 1
1993

MUKANA
KOMEA
KAKSIPUOLINEN
STREET
FIGHTER II
JULISTE

Sen lisäksi on aika
tehdä äänestys
**UUODEN
PARAS PELI
92**
kullekin peliyksikölle.
Megapalkinnot
jaossa!

LEHTI ILMESTYY
TAMMIKUUN PUOLIVÄLISSÄ.

VOITTAJAT

NINTENDO-LEHDEN JUHLAKILPAILUSSA, JOKA JÄRJESTETTIIN KAKSIVUOTISNUMEROSSA 8 / 1992, JAETTIIN PALKINTOINA SUPER NINTENDO-PELIKONSOLI JA KAKSI NINTENDO-LEHDEN VUOSIKERTAA.

Kilpailun oikea vastausrivi oli:

1. 2 (21), 2. 1 (Mega Man), 3. 2 (CES) ja 4. 3 (Power Player-liitteen)

Pääpalkinnon eli Super Nintendo -keskustyksikön voitti:
Erkka Eskola, Salo

Nintendo-lehden vuosikerrat voittivat:
Markku Rousu, Karunki ja
Asko Lammontausta, Kuopio

Jos vuosikerran voittajille ja tulee Nintendo-lehti,
niin ilmainen vuosikerta alkaa tulla automaattisesti edellisen tilauksen päättyessä.

ONNEA!

PILIPALIPILOTIT HUIMISSA SEIKKAILUISSA !

PILIPALIPILOTIT PILIPALIPILOTIT PILIPALIPILOTIT

Toimintaa, jännitystä ja huimia seikkailuja pelottomien Pilipalipilottien seurassa. Vilkaassa Kelponiemen satamakaupungissa Lento-Pulju Oy:n huippulentäjä Baloo yhdessä kekseliäiden apureidensa kanssa taistelee ilmaherruutta tavoittelevaa Rosvo-Rudolf Don Karnagea vastaan. Lähde sinäkin mukaan seikkailuun.



HULLU KOIRA

KAI KAAKKURI



ROSVO-RUDOLF DON KARNAGE

LÖRPPÖ

REBEKKA KANKIMÄKI

SUPERPILOTTI BALOO

NINTENDO PILIPALIPILOTIT NINTENDO PILIPALIPILOTIT



Tulossa myös Nintendo pelinä.

Pilipalipilotit ovat saaneet lentäjä-ässä Baloon johdolla tehtäväkseen kuljettaa kahdeksan lastia rahtitavaraa. Rosvo-Rudolf Don Karnage tekee joukkoineen kaikkensa estääkseen lastien perillepääsyn. Baloo seikkailee lentokone Ilmarin ja apureidensa kanssa muun muassa pilvissä, viidakossa ja sademetsissä. Don Karnagen lisäksi häntä vaarivat alligaattorit, intiaanit ym. viholliset. Varaudu sinäkin auttamaan Pilipalipilotteja lastien perillekuljettamiseksi. Peli ilmestyy syyskuussa.



Funente oy

Nintendo®

NHL:stä JYRISEE!!!

YLI-MÄÄRÄINEN
JÄTTILÄIS-
JULISTE
LEMIEUX
SUNDIN
KURRI

Ed Belfour ★ Ulf Samuelsson ★ Sergei Makarov
Thomas Steen ★ Jyrki Lumme ★ Calle Johansson

**PRO
Hockey**
JULISTELEHTI



TODELLA KOVA JÄÄKIEKKOLEHTI
VIHDDINKIN SUOMESSA!!!
PRO HOCKEY- JULISTELEHTI
seuraa maailman parhaan
jääkiekkoliigan - NHL:n
tapahtumia läpi koko vuoden.
Jari Kurri, Wayne Gretzky,
Eric Lindros, Mario Lemieux,
Mats Sundin ja Sergei
Makarov ovat vain
muutamia niistä huip-
pupelaajista, joita tulet
tapaamaan PRO HOCKEY:n
sivuilla!
Kirkkaimmat NHL- täh-
det joka numerossa
olevassa jättijulisteessa!
JUURI TÄTÄ LEHTÄ
OVAT KIEKKOFANIT
ODOTTANEET!
Ole mukana aina
kovasta aloi-
tuksesta asti!

NHL 92/93 TÄHDET



HIGH FLYERS
LINDROS & SÖDERSTRÖM

LEHTIPISTEISTÄ
KAUTTA MAAN!

